Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
11
コンピュータゲーム情報誌●ビープ
1988 NOVEMBER 特別定価420円
昭和60年4月2日第3種郵便物認可 昭和63年11月1日発行
(毎月1回1日発行)第4巻11号通巻49号
スクープ!!
ついにベールを脱いだ!16ビットゲームマシン
セガ メガドライブ登場!!
●徹底研究スペシャル
パワードリフト ●ビデオゲーム
ディガンの魔石 ●パソコン
えりかとさとるの夢冒険 ●ファミコン
スーパーマリオブラザーズ ●ファミコン
特集1
今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!
琥珀色の遺言/気まぐれオレンジロード/サイオブレード/ソフトでハードな物語/TAKE ON!のセガチック・アドベンチャー/アドベンチャーゲーム紳士録/トラップ大研究!/誌上アドベンチャーゲーム「電子が目にしみる」ほか
特集2
あっと驚け! セガ㊙レポート
スペースハリアーII/スーパーサンダーブレード/獣王記/ファイナルバブルボブル/超音戦士ボーグマンほか
●特別付録
SUPER ARRANGE GAME MUSIC チェイスH.Q./サイバリオン/アサルト/メルヘンメイズ

たけしの戦国風雲児
小嶋崇くん
福田奈穂子ちゃん
たけしの国から、こんにちは。
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集!TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、左のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ!
あて先:〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
11月25日発売
予定価格5800円
はこだてじょうに いってみな きっといいことがあるぜ
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です © TAITO CORP. ビートたけし 1988

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
たけしの戦国風雲児
高橋奈緒ちゃん
春山裕一郎くん
4人で遊べる
愛と希望のファミコンソフト
たけしの戦国風雲児
佐久間浩介くん
サイコロ振って、諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。誰でも遊べる、4人で騒げる、バラエティゲームをビートたけしが作った! ファンキー坊主に、パンクのかごや、バニー姿のお茶屋の娘……………とぞくぞく出てくるキャラたちは、みーんなどっか変わり者。一本で5度おいしい。
5つのハチャメチャストーリーに、数々のチャレンジエリアを盛り込んだ、前代未聞のファミコンソフト。
この秋、日本のお茶の間は、この一本で幸せになれる。
ファミリーコンピューター用
ROMカートリッジ

The Newspaper for Beepers

No. 20

Edited by 阿木二百

BeePress —Externals—

●「（業務用移植）グラディウスII」制作快調!!

この冬の超目玉ゲームともいうべき「（業務用移植）グラディウスII」（ファミコン版）の制作が快調に進んでいるようだ。コナミの広報担当者によれば「業務用にできるだけ忠実に作っています（ウォー!）。火の鳥も動きますし（ヤッター!）、オリジナル面もありますし（ギャビ〜ン←なんだ？）、かなり期待できそうです」とのこと。現在は、まだ20〜30％ぐらいの仕上がりだそうだが、2M＋VRC4＋16K SRAMを積んで12月下旬に発売予定だ。

ちなみに、このVRC4という聞き慣れない名前は、コナミ・オリジナルのゲートアレイの呼び名。「魂斗羅」に使われていたVRC2のバージョン・アップLSIだ。このチップを使うことによって、前景と後景を別々に動かすこと（二重スクロール）が可能になったり、デカキャラを動かしたり、色数を増やせるようになるそうだ。業務用のグラIIを再現するには、ぜひとも必要なチップらしい。

ただボクらとしては、どうせ出すならスーパーファミコンで出してもらいたかったというのが本音だね。

●ついにリアルタイム！3Dアドベンチャー The Colony（コロニー）

え〜い、ひさしぶりにMacintoshの話題といこう。なぜって、これは絶対に言っとかなくちゃならないゲームだからだ（絶対に移植版かコピーゲームがでるぞ！）。

Macフリークの間で今話題のそのゲームの名は、「ザ・コロニー」。コロニーってのは植民地のことなんだけど、ゲームの舞台は地球人が宇宙の各地に植民地を作るようになった時代のスペースシップ「DAS装甲艦」だ。このスペースシップが航行中に巨大重力にトラップされ、とある惑星上に緊急着陸したところから物語は始まる。意識を回復したプレイヤーは、無人の船内を歩いてF-21型装甲宇宙服を探し出し、エアロックを開けて船外へと出て行くのだが……。

でも、こういった設定はこの際どうでもヨロシイ。なぜなら、このゲームの魅力は、謎解きもさることながら、そのゲームシステムにあって、なんとプレイヤーは実際に船内をリアルタイムで移動して行くのだ。「アニメーションシーンをふんだんに用意」なんてものじゃなく、全編これアニメーション。ちゃんと陰面消去された3D空間をマウスで自由自在に進んで行くのである（今回、特別にコマ割り表示した図を見てくれ）。重要な物体の前に来ると画面がディテールまで描かれたビットマップ表示に変わり、マウスひとつで物を取ったり移動したりといったことが可能になるのは、同じくMINDSCAPE社から発売されている名作「デジャブ」を思わせる。

このところRPGに押されぎみだったアドベンチャーゲームも、また新たな盛り上がりを見せつつあるし、アドベンチャーゲームファンの阿木二百としては、こんなゲームシステムの採用で一気に花形に返り咲くんではないかと思っているのであります。

●PC Engine内蔵カラーモニタ

かつてファミコンを内蔵したシャープのテレビがあったけど、今度はそのPC Engine版ともいえるディスプレイPC-KD863Gが出たゾ！

サイズは15インチで価格は13万8千円と高いが、画像信号がアナログRGBで直結されているのでクリアな画面でゲームが楽しめるし、面倒な配線もないから机の上がスッキリしていい。

残念ながらTVチューナーは内蔵されていないけど、ビデオ端子があるので、ゲーム、パソコンの他にも手持ちのVTRを接続して使えるね。

◎編集後記 ♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×♡×○×

例のF社のマシンの話だが、先月号でも書いたようにCPUに80386を積んだ32ビットマシンというのは確かなようだ。ただ、おもしろい（？）のはソフトを供給するのがディスクではなく、CDらしい（！）のだ。現在の日本の状況を見ると、まだまだCDによるソフトの開発力は蓄積されていないので、時期尚早のような気もする。最下位機種（おそらく10〜20万円ぐらいになると思われる）には、キーボードもつけず（ゲームマシンということかな？）に販売されるらしい。しかし、10万円以上もする32ビットのゲームマシンを誰が買うのだろう？　それに、32ビットのゲームマシンを出す必要があるのだろうか？　11月ぐらいには正式発表されるらしいけど、このニューマシンの行方を見守りたいものだ。

×おわび　先月号のBeePressの中で、AMショーに「みんなで行こう！」などと書いてしまいましたが、残念なことにAMショーには一般の人は入れなかったのでした。その気になった方、また実際にAMショーに行って入れなかった方々にはたいへん申し訳ありませんでした。ゴメンナサイ。

阿木二百＋㊎K

1988 Nobember 11

CONTENTS

表紙イラスト…溝ロイタル 表紙デザイン…亀海昌次

Falcom

SORCERIAN

出で、来たれよソーサリアン。
戦国の世に巣食う"魔"を討つのだ!!

10月21日発売!
▶全機種そろって一斉発売!◀

Sorcerian System

SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO
Vol. 2

		メディア	定価	発売日
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	98F/VM/VX	5.2DD	3,800	10/21発売!
	98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5.2D	3,800	
	X1 turbo	5.2D	3,800	
	88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキて、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2

戦国ソーサリアン

今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望のシナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ/ さらに、各シナリオに登場する敵キャラの強さは、これまでのシナリオレベル5と同等に設定されているから、生半可な強さのパーティーじゃ、返り討ちにされてしまう。いやはや、今度のソーサリアンは手ごわいぜ/

壱 (武田信玄の章)

元亀3年（西暦1572年）、甲斐（今の山梨県）の武将・武田信玄は、大軍をひきいて京の都へと進軍しはじめた。その折、三河（今の愛知県）の三方ヵ原において、徳川・織田の連合軍と合戦を行い圧勝する。
向かう所敵なしの信玄は、徳川方の諸城を次々と攻め落とし、翌年の春、三河野田城を包囲する。
エティスは、この武田信玄の背後に魔の気配を感じるという。

弐 (織田信長の章)

永禄3年（西暦1560年）、桶狭間の戦いで今川義元を敗り、武名をあげた尾張(今の愛知県)の織田信長は、年々その勢力を広げてゆき、天正元年（西暦1573年）には将軍・足利義昭を都から追放、室町幕府を滅亡させた。
信長の勢いはとどまることを知らず、天正10年（西暦1582年）宿敵武田氏を滅ぼした頃には、本州のほぼ半分を征服していた。
エティスは、この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配を感じていた。

参 (豊臣秀吉の章)

天正18年（西暦1590年）、もと織田信長の家臣・豊臣秀吉が天下を統一してからというもの、日本は戦のない平和な日々が続いていた。が、一方ではキリスト教を信仰する人々の弾圧が激しさを増し、処刑された宣教師や信者の数は、はかりしれないものになっていた。
また秀吉は、天下を統一しただけでは物足りず、文禄元年（西暦1592年）、慶長2年(西暦1597年)の2回にわたって朝鮮へ出兵、明の国をも征服しようとした。「秀吉に魔がとりついておる」。
そう確認したエティスは、急いでソーサリアンを日本へ送り込んだ。

四 (真田幸村の章)

元和元年(西暦1651年)、大阪夏の陣において豊臣氏は滅び、豊臣方についていた武将たちも数多く死んでいった。最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村もその１人であったが、エティスは彼が死んでいないと説いた。魔の力によってよみがえったというのだ。
幸村は、自分の故郷へ戻り、忍者軍団を組織し、徳川家庫の暗殺をもくろんでいるという。

五 (徳川家康の章)

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。早速、旅じたくをはじめるソーサリアンだが、エティスの顔はうかない。微弱ではあるが、江戸の城から魔の気配を感じるというのだ。
「もしかしたら、ワナかもしれぬぞ。」
エティスは十分注意するよう言いきかせた。

COUNT DOWN
863
SALE
TO
DAYS
4人の戦士に何をもたらすのか…。
ナルファンタジーII

"ファイナルファンタジーII"は前作とは違った新たなる世界に展開する広大な物語。一新したイメージタイトルには伝説の鳥"飛竜"がシンボライズされている。"ファイナルファンタジーIIの世界では、この物語が始まる幾世代もの昔に2度大きな危機を迎えた。しかしいずれの危機も飛竜を天駆ける馬のように自在に繰る騎士達の手によって、回避されたのである。そして今、三度向えた危機の前に、飛竜はその姿を現わすのだろうか。そして、主人公達にいかなる運命をもたらすのだろうか。それは是非プレイして確かめて欲しい。

多彩なSFXと一新されたシステムがバトルシーンをグレードアップ！

速いだけじゃない。多彩な移動システムが旅の世界を拡げてゆく。

重要な単語はすぐに記憶。情報収集を変えた新・対話システム"WMS"。

広いフィールドには数多くの謎を秘めたダンジョンが点在する。

定価 6,500円

クリスタルの輝きは、

ファイ

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
イラストレーション／天プロダクション

SQUARE

発売元 株式会社スクウェア
〒110 東京都台東区台東3-12-1

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中

東京03-236-4000 大阪06-210-9799

お姉さんはあなたのお電話待ってるわ。あなただけに私の知ってるサイトロンの情報、教えちゃう!電話番号は間違えないようにね。(毎月20日頃に内容が変わります)

★サイトロンファンクラブF.S.G.活動中!

FSG サイトロン・レーベルのファンクラブが現在活動中なのよ。名称はFriendly Scitron Game Entertainmentの3つの頭文字をとったものなの。月1回私達の作ったFSGスタッフ独自の取材記事などを載せた新聞(もちろんサイトロンの情報も)の発行、VGMにまつわる話題中心の会報など発行していまーす。興味のある人は、60円切手をはった返信用封筒(あなたの住所、氏名も書いて)を同封して、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内をあなたに、あ・げ・ちゃ・う!!

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート株内 F.S.G.君のすべてが欲しい!係

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273
販売元/株式会社ポニーキャニオン
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/03-221-3271
名古屋支店/052-562-0111 大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.

魔境伝説

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ビクター音楽産業

好評発売中

希望小売価格5,200円

PCエンジンならではの横スクロールタイプの痛快アクションゲームの登場だ!! 襲ってくる敵キャラから少女を救い出せ。

NEC

ファンタジーゾーン FANTASY ZONE

©SEGA 1986

NECアベニュー

10月14日発売予定

希望小売価格4,900円

アーケード版で大人気のシューティングゲームがPCエンジンに登場。かわいらしいキャラクターと、パステル調のカラーで再現。

SPACE HARRIER スペース ハリアー

PCエンジン初の2Mカード。

©SEGA 1986

NECアベニュー

12月9日発売予定

希望小売価格6,700円

ゲームセンターで超人気を呼んだシューティングゲームが遂に登場。迫りくる敵たちを打ち倒し、ドラゴンランドを救うのだ。

エイリアンクラッシュ

©1988 naxat soft

ナグザット

好評発売中

希望小売価格5,200円

究極のピンボールゲームの登場だ。闇に潜むサソリどもをおびきだし、さあ攻撃だ／ キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ／

続々登場

★ワードナの森　12月発売予定

★ダンジョンエクスプローラ　発売日未定

◇タイトル・発売日等は変更される場合があります。

DRAGON SPIRIT ドラゴンスピリット

©NAMCO

ナムコ

発売日未定

価格未定

これがロマンシングシューティングゲームだ。闇の魔王ザウエルからアリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て／

おもしろさをさらにパワフルに／周辺機器もドーンと充実。

ビデオ端子、ステレオ端子出力の

AVブースター　標準価格3,500円

ビデオやステレオに出力できるAVブースター。512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、6重和音のパワフルなサウンドをステレオで本格的に楽しめます。

連射ができる

ジョイントコントローラー・ターボパッド　標準価格2,680円

これさえあれば連射がだれでも簡単にできます。難しくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせません。

コントローラーが5コつなげる

拡張アダプター・マルチタップ　標準価格2,480円

最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーです。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要です。

DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

ぶっちぎりだぜ！この感動!!

話題のソフト群が続々と登場して、戦いが、夢が、感動が、さらにパワフルになった。超リアルなビジュアル、スーパーエキサイティングなサウンドが君の五感を直撃するぞ！ゲームセンターの興奮をそのままに、いまPCエンジンが熱い!!

©1988HUDSON SOFT

ハドソン

11月中旬発売予定

希望小売価格4,900円

奇想天外なストーリーに、ギャグが満載。話題のアドベンチャーゲームの登場だ!! アニメ処理された画面が楽しめるぞ。

©1988HUDSON SOFT

ハドソン

12月発売予定

希望小売価格4,900円

PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ！5人のメンバーをうまく選んで、ベテランのおじいちゃんに勝負だ！

ガイアのもんしょう

©日本コンピュータシステム

日本コンピュータシステム

好評発売中

希望小売価格5,500円

これが、高速思考ルーチンを搭載した、PCエンジン初のファンタジーシュミレーションゲームだ。さあ戦略を立てて戦え!!

©NAMCO

ナムコ

好評発売中

希望小売価格4,900円

好評発売中

★ワタル	★遊々人生※	★カトちゃんケンちゃん
★ギャラガ'88	★R·TYPEⅠ,Ⅱ	★功夫※
★戦国麻雀	★妖怪道中記	★上海※
★パワーリーグ	★ネクロマンサー※	★ビックリマンワールド※
★ワールドスタジアム	★ビクトリーラン※	

希望小売価格　各4,900円（※は、希望小売価格　各4,500円）

HE system

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

ついにベールを脱いだ! 16ビットゲームマシン

セガ"メガドライブ"登場!!

文◎阿木二百

長い間、"マークV"として噂されていたセガのニューテレホビーマシンが、10月29日にいよいよベールを脱ぐことになった。あの16ビットのモトローラ68000をメインCPUに持ち、その名も"メガドライブ"と新世代を予感させるネーミングを与えられたセガ・ブラックのニューマシンは、ボクたちにどんな夢を見せてくれるのだろうか?

予想を上回るハイパースペック

11月21日に発表されるものの、実際の出荷が来春になるスーファミをしり目に、セガから待望の新型機"メガドライブ"が10月29日に発売されることが決定された。世界初の市販16ビットテレホビーマシンの栄誉は、"メガドライブ"に輝いたのだ。

別表にもくわしいスペック比較をまとめてみたが、まずは現時点で考えられる最高の性能を持った"メガドライブ"を分析してみよう。

300もの候補から選ばれたネーミング

"メガドライブ"というネーミングは、300もの候補のなかから選ばれたものなんだ。伝統の(?)「マーク〜」という名称はマスターシステムのときから使われなくなってはいたが、今回は新世代の16ビットマシンということもあり、さらにイメージを一新したわけだ。

オーディオ機器をイメージした外観デザイン

とにかく「大きく変わった」という印象を与えているのが、外観デザインだ。今までの直線を基本にしたものとは異なって、全体が丸みを帯び、とくに3つボタンが特徴的なコントローラーはバイオ(生体)デザインとでもいうべきユニークな形状を持つことになった。セガでは、テレホビー機がオーディオ感覚を持った情報マシンになることを想定して、60点にものぼるプロトタイプのなかから生産型を選んだのだという。

お話しをおうかがいしたセガの皆さん。左から、H・E事業部ホームビデオ営業部部長の鎌田繁雄さん、研究開発本部副本部長の佐藤秀樹さん、そしておなじみ宣伝の飯田さん。

機能面でも独立したリセットスイッチとヘッドホン端子用のボリュームが付き、スイッチがOFF状態にないとカートリッジの抜き差しができない安全設計を取り入れるなど充実している。

ユニークな3つボタン・バナナ型のコントローラは、テレホビーマシンに共通の弱点といわれた操作性を改善するために開発され、ボタン圧まで慎重に実験を繰り返して決定されたものだ。標準では1個しか付属してこないけど、差し込みは2つあるから、もう1個のコントローラーと対応ソフトだけあればかんたんに2Pプレイが楽しめる。あと、連射スイッチが見当たらないが、これはソフトで連射機能をサポート(メニューで選べる)しているからなんだ。

本体の"16BIT"の文字が目立ち過ぎ(?)のような気もするけど、完全新設計のマシンにふさわしい意欲的な外観デザインだと言えるだろう。

マスターシステムとの比較。メガドライブ本体は、FDDなどとの合体を考慮して横幅を狭めている。

MC68000+Z80のツインCPU構成

問題のメインCPUには、ついにモトローラの68000が採用された。

これは、BeePressで使っているApple社のMacintoshや最新地球ソフトウェア報告でおなじみのCommodore社のAmiga、さらにはシャープのX68000など新世代パソコンのCPUと同じもので、一昔前ならばウン百万円もする技術者用のワークステーションクラスでなければ使うことができなか

セガ・メガドライブ登場!!

ったような高級チップだ（基板上でもその堂々としたサイズで、ひときわ目立っているぞ）。

しかも、サブCPUとしてもう一個8ビットのZ80も搭載しており、ゲーセンマシンでは常識となっているマルチCPU構成をとることになった。

なぜ、68000を採用したのか？ その理由について、セガ研究開発本部副本部長の佐藤秀樹さんはこんなふうに説明してくれた。

「セガはご存じのように、優れた業務用ゲームのノウハウを持ち、これを家庭用ゲームに応用してきたわけですが、従来の家庭用マシンでは限界が見えてきました。そこでゲームという料理を盛る器のグレードアップを考えたときに、当社のゲーム専用機で実際に使われている68000を採用することにしたのです」

これならば、ゲーセンからの移植も比較的かんたんで、今までのように大幅にスケールダウンしてしまう心配がないというわけなのだ。

さて、そこで噂のスーパーファミコンとの比較になるが、スーファミのCPUは658-6で、同じ16ビットと言っても、たとえばApple社では68000を採用したMacintoshの下位機種にあたるAppleIIGSで使われているものだ。これは現在のファミコンのCPUである6502相当チップと互換性があるために選択されたのだと思うけど、トータルな性能では68000のほうが上と思ってよい。

もちろん、クロック周波数や全体のアーキテクチャによって実際の性能は異なってくるから一概には言えないが、CPU単位で見れば〝メガドライブ〟はスーパーファミコンを上回っていると言える。

また、マルチCPUにした点については、

「これからの家庭用マシンはゲーム＋αで使われてゆくでしょう。そうすると68000と言っても、大きな負担がかかってきます。Z80に副次的な処理を任せることで、コストをほとんどかけずにシステム全体の速度を上げることができるようになるのです」

今のところは、おもにサウンド関係の処理をZ80に任せていて、音によって画面表示に影響が出る（あるいはその逆）というような不快な現象がまったくなくなっている。

それと、今回のツインCPU構成には、PCエンジンが68000を採用しなかった理由に挙げられていた「16ビット系チップの命令処理の重さ」を回避する意味もありそうだ。ゲームだけに使うのなら、たしかに68000には「重い」ところがある。しかし、Z80との組み合わせでそれぞれの得意な分野を活かした処理が可能になるわけだ。

ま、ちょっと考えても従来はメインCPUが8ビットの4MHZクロックで動いていたものが、16ビットの8MHZになったわけだから処理的には大幅な余裕ができたこ

メガドライブ本体とコントローラ。コントローラーの3つボタンと曲面構成のバイオデザインに注目。

メインスイッチ、リセットスイッチ、ヘッドホンボリュームが並ぶコントロール部。ステレオヘッドホン端子も見える。

コントローラーの差し込みは標準で2個ついている。

とになる。

そのうえ、ツインCPU構成を採ったことで、性能的にはシステム16Bと呼ばれるゲーセン用基板とほぼ同等になってしまった。これが結論なのだ。

ツインスクロール、80スプライト同時表示のグラフィックス

グラフィックスは、色数も512色中64色同時表示とテレホビーマシンとしては最高水準だし、解像度がゲーセンの専用機と同じ320×224ドット(最大)となったのがゲーマーの心をくすぐるね。これ以上の解像度では専用ディスプレイが必要になり、家庭用のテレビでは表示しきれないのだそうだ。

スクロール面もテレホビーでは世界初の2面構成となり、たとえばスプライトを使わず、背景で近景や遠景を別々に動かすことも可能になった。また、従来は横方向のみだった分割スクロールも、2面とも縦・横分割ができることになり、スクロールの影響を受けないウインドゥ表示機能と合わせて、ダイナミックかつ、わかりやすいゲーム表現がかんたんに行えるように進化したのだ。

本体後部のポート類は、左から拡張コントロール端子（プリンタなどを接続）、A／V出力端子、電源ポートとなっている

さらにスプライトも8×8ドットから32×32ドットまで（1個あたりでプログラマブル)も、1画面中に80個同時表示可能。しかも、水平線上に20個まで横並びができ（たとえばPCエンジンは8個まで)、保持パターン数はスプライト、キャラクターともに最大2048個という断トツの性能を持っている。

「ゲームのための新しい器には、新しいC·P Uが必要です」と佐藤さん

本体向かって右側にある拡張スロット。ここにはすべてのバスが集中している。

なお、走査線を1／30秒ごとに交互に走らせるインターレースモードもサポートされているから、疑似的に縦の解像度を倍にしたり、3D表示のための左・右目用の画面を交互に出すなどの作業も楽にできそうだね。

出力は標準ではビデオのみだが、アダプターによってRFまたはアナログRGBに対応することになる。

FM・PCM音源、ステレオ端子標準のサウンド機能

サウンド面では、音源がPSG3音＋1ノイズに加えてFMが6音となり、さらにサンプリング音を扱うPCM1音が追加されている。とくに完全な形でのPCM音源の搭載はテレホビー初のことで、これまで以上にリアルな音色や肉声などを楽しめるのがうれしいね。

出力も通常出力はモノラルだが、ヘッドホン端子が標準でステレオ対応となっており、これで〝メガドライブ〟用のソフトはすべてステレオサウンドで楽しむことができるようになるってわけだ。

	ファミコン	セガマスターシステム	PCエンジン	メガドライブ
カラー	52色中3色　4パレット	64色中16色　16パレット	512色中16色　32パレット？	512色中64色
スプライト	8×8ピクセル 52色中3色　64個	8×8ピクセル 64色中16色　64個	64×32ピクセル 256色中16色（？）	8×8～32×32ピクセル（プログラマブル） 512色中64色 2048パターン
キャラクター	8×8ピクセル 4色　256種類	8×8ピクセル 16色　？種類	8×8ピクセル 16色　？種類	8×8ピクセル 512色中64色　2048パターン
バックグラウンド	256×240ピクセル キャラクター　スムーススクロール	256×212ピクセル キャラクター　スムーススクロール	256×216ピクセル？ キャラクター　スムーススクロール	最大320×224ドット （プログラマブル） ツインスムーススクロール 縦・横分割スクロール ウインドゥ機能
サウンド	矩形波×2 三角波×1 ノイズ×1 デルタモジュレーション （音声合成×1）	PSG 矩形波またはノイズ×3 OPL 2オペレータFM音源×9	波形メモリ×6（ステレオ） 矩形波ノイズ×2 のなかから6音源選択	PSG：3音＋1ノイズ FM：6音 PCM：1音
CPU	2A03カスタム（6502相当） 1.75MHz	Z80 3.5MHz	8ビットカスタム（6502相当） 7MHz	68000　8MHz Z80　4MHz

この表は各マシンが持っている機能の中で比較的ゲームに使用されると思われるものを中心にまとめています

セガ・メガドライブ登場!!

本体基板に「スペースハリアーII」の試作カートリッジ基板を挿したところ。このカートリッジ基板の向こう側に68000CPUがある

価格は2万1000円

これだけ贅沢な仕様ともなると、当然価格のほうが気になってくるよね。量産効果で安くなっているとはいえ、68000CPUの採用がコストの点で高くつくことは否定できないのだ。

でも、そこをなんとかということで、なんと2万1000円に落ち着いたのだ。いずれにしてもこの内容ではハードは原価ギリギリか赤字のはずで、この価格設定は驚異的な低価格というべきだろうね。

互換性はない。しかし…

と、ここまでくれば残った疑問は従来機との互換性についてだよね。はっきりいおう。″メガドライブ″はカートリッジもカセットテープサイズのものに統一されたほどで、従来機との互換性はない。ただし、従来機のメインCPUとして使われていたZ80自体は搭載されているから、周辺基機を用意すれば互換性をとることは比較的かんたんにできるようだ。その証拠に、セガでは要望が多ければ互換アダプター(メガ・アダプター)の発売も考えているという。

でも、古くからのユーザーは従来機を持っているし、ここまで進化すれば新規ユーザーは古いゲームをやろうとは思わないんじゃないかな。キミの意見はどうかな?

なお、従来機種は今後も販売と新作ゲームなどのサポートが続けられるというから安心してくれ。

3つボタンが特徴的なコントローラー この持ち方がノーマルだが……

好みに応じてリバースにして操作することもできる(ノーマルとリバースの設定はソフトで管理しており、メニューで選択できる)

標準装備のステレオヘッドホン端子。ド迫力のステレオサウンドが聞こえる

オプションで広がる″メガドライブ″の世界

でもって、今度の″メガドライブ″は本体だけの「閉じた」マシンじゃない。PCエンジンのコア構想の向こうを張って、周辺機器が続々登場予定なんだ。

CD-ROM

順不同に紹介すると、まずは、最近注目されているCD-ROM。これははじめから本体横の拡張スロット(すべてのバスが出ている)に直接接続できるような設計になっている。しかも、本体と一体化したデザインで作られているから、本当にコンポ感覚で合体可能なんだ。佐藤さんとしては、PCエンジン用のCD-ROMドライブより安く、発売したいともらしていたからどのくらいの価格で出るか期待しよう。

2インチFDD

それから、FDD(フロッピーディスクドライブ)ユニット。これはファミコンで失敗したようなクイックディスクじゃなくて、本当のFDDだ。しかも大きさが2インチで、ディスク自体はICカードよりも小さいくせに容量は1メガバイトとたっぷりある(クイックディスクの10倍近い容量だ)。2インチFDDは電子カメラ(スティルビデオ)の記録用にも使われているから、アクセス速度も従来のFDDの4倍近く速いし、信頼性もものすごく高いんだ。もちろんこれも本体と一体化したデザインで、合体したときの違和感がないようにしている。

キーボード&プリンタ

キーボードも試作機はできているそうだが、何に使うかは検討中らしい。漢字ROMカートリッジ

2インチFDDユニットも本体に合わせたデザインだ

本体とFDDユニットが合体するとこのようになり、左右のスリットまでバランスがとれるようになっている

佐藤さんにとってメガドライブはわが子のようなものだ

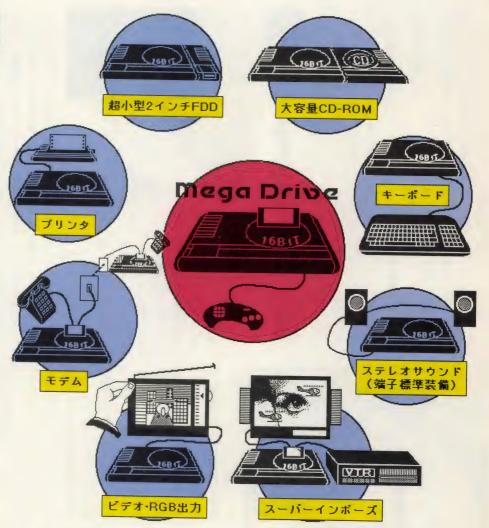
を差し込んでワープロにするのもいいが、基本的にはエンターテイメント路線での展開が行われるようだ。当然プリンタの接続もできるけど、これにはケーブルが使われるので、ソフトやアダプタによって市販されているプリンタも利用可能とのことだった。

スーパーインポーズ

スーパーインポーズは、ビデオ入力された画面と〝メガドライブ〟の画面を合成表示するものだ。これを使えば、CD-ROMやLDからの自然画を背景にしたリアルなゲームを楽しめるようになるだろう。

モデム

通信によるゲームはセガでもけっこう研究されているらしいけど、モデムがなくちゃ話にならない。でも値段が高くてと思っていたら、どうやら高性能モデムが画期的な低価格で発売されることになりそうだ。これで遠くの友達ともリアルタイムでゲームができるし、ゆくゆくはセガ自身が通信でフロッピーに新作ゲームを送ることで、あの発売日の地獄の行列ともおさらばということになるかもしれない。

セガ・メガドライブ登場!!

年内5種、来春までに15種の対応ソフト

これだけのハードを使い切るソフトというのもたいへんだが、セガでは4メガのカートリッジを標準と考え、とりあえず10月中に「スペースハリアーII」と「スーパーサンダーブレード」、そして11月には「獣王記」を出す予定だ（この3つのソフトについては別ページでレビューをしているから、くわしくはそちらを見てほしい）。さらに、年内に「おそ松くん」と「アレクの天空魔城」が、来年にはあの「スーパー大戦略」と「ファンタシースターII」をはじめとして春までに15種の新作が登場することになる。

ジャンル別では、アクション、RPG、アドベンチャー、スポーツなどの各分野で最低1作ずつ出すことになり、その後は大作主義へと移行するようだ。その際、はじめのうちはセガの社内製でゆくが、どうやら参入メーカーも数社は現れそうだぞ。

いずれにしても、ゲームはハードだけでは決まるものではない。これはセガの人たちも繰り返し言っていたことであり、最高のハードを作り上げた今こそ、ソフト開発にこれまで以上の力を入れて、ボクたちをアッと言わせてほしいものだ。

「獣王記」のタイトル画面。内容的にはツインスクロールを駆使して立体感を出している。

「スーパーサンダーブレード」もこのとおり。

「スペースハリアーII」。完璧だ。

ソウル五輪も、セガのメガドライブの発表も
無事に終わった今日このごろ元気かな――。
セガユーザー以外も安心して読める新作スクランブルだよ。
今月もヨロシク――。
PC-ENGINE
VIDEO-GAME
MSX
PASOCOM
FAMICOM
新作SCRAMBLE
ILLUST／Y. KAGAMI

PC-ENGINE

わが道を行くエンジン!!

今月の材料

- **定吉七番　秀吉の黄金**　ハドソン・4,900円・11月18日発売
- **ダンジョンエクスプローラー**　ハドソン・未定・1月発売予定
- **ネクタリス**　ハドソン・未定・未定
- **ドラゴンスピリット**　ナムコ・5,500円・12月発売予定
- **YAKSA 神武伝承**　ビッグクラブ・未定・12月発売予定
- **ハニー・イン・ザ・スカイ**　フェイス・未定・1月発売予定
- **ビジランテ**　アイレム・未定・12月発売予定

定吉七番　秀吉の黄金

定吉とは……

定吉七番は東郷隆原作のスパイ小説。このシナリオはゲームのための書き下ろしシナリオなのだ。定吉七番とは、大阪商工会議所秘密会所の諜報員。定吉ナンバーを持つ丁稚は殺しのライセンスを持っている、最も優秀な丁稚。関東側の秘密結社、NATTOの人間に恐れられている。今回は解き方中心に進めていこう。

第1章 仲間を捜せ

まずは会所に行って御隠居と番頭の雁之助に会おう。もらえる包丁は武器だ。電話は持ってるだけで使えるぞ（使うところもあるけど）。

金子さん（名字じゃないんだよな一）にマスやんの居場所を教えてもらったら、さっそく行って、捜してみよう。でも、まずは見つからないんだよね。そこで、通行人に聞いてみよう。通行人は「将棋クラブにいるんじゃない?」といってくれるはず。将棋クラブの客に聞いてみても、「さっきまでいたんだけど……」だと。まったくどこに行ったんだ……と思いきや、マスやんがいた! 工作員のリストと、次に捜すべき工作員「カマやん」の居場所を得て、次の目的地、通天閣へ。

通天閣に着いたらカマやんが寝ている。カマやんはいつなんどきでも酒を飲んでいるわけで、酒を渡さないとダメなようだ。でも酒はどこにあるのだろう。梅田にいる阪神の応援団の一人が工作員のトラノキチだ。彼にあって、古文書をもらい、リストの写真のことを聞こう。マスやんから写真をもらえれば、第一章はクリアだ。

定吉七番は世界一危険な丁稚。今回のミッションは……。

情報のプロ、マスやん。ドジなところも多いが、頼れるやつ。

人使いの荒いご隠居。後ろの掛軸がそれを物語っている。

第2章 古文書はどこに

古文書は6枚になって仲間がそれぞれもっているらしい。初の目的なのだが、ここまでにまだ数人しか見つけ出せなかった。

まずはトラノスケから聞いた情報をもとにキクちゃんを捜そう。法善寺にいるはずなのだが……いない。とりあえず、リストをじっくりと調べて、何をするかを考えよう。

キクちゃんから古文書をもらったら、キョウジュに会おう。キョウジュは御堂筋の喫

古文書は6枚に分かれてる……本当は違うのだが。

目が回っているところがわかるかな。こんな仕掛けがいっぱい。

東京へ殴り込みだ。メンバーは自分で決めろ。

茶店にいるぞ。ここでサイフどんの情報を聞く。

梅田の呉服問屋（見つけるには隣の大衆食堂に行く）の主人、サイフどんは財布を落としたらしい。財布といってもガマグチだ。ふつうの財布じゃないから気をつけよう。

サイフどんから古文書を得たら、会所から連絡がある。NATTOの工作員の持っている古文書を奪いに、東京へ殴り込みをかけろ！ とのこと。同行者を決め（1組しか成立しないぞ）、東京に向かえ！

第3章 敵地東京

雁之助の話だと、六本木に会所の東京支部があるとのこと。

六本木に着くと、いきなりスリにあう。アイテムを取られてしまった！ とりあえず、東京支部、バタリアンに向かおう。しかし、バタリアンの人に疑われてしまった定吉たちは、あのスリがディスコに逃げ込んだのを知った。しかし、ノーネクタイでは入れない。ウーム。

ディスコでスリを倒したら、バタリアンの人にアイテムをみせよう。すると、とたんに態度がよくなる。ディスコの黒服、トシちゃんを倒すのが当面の目的のようだ。

こんな感じでゲームは、白熱したなかにとんでもないギャグを織りまぜながら進んでいく。まだ3章の途中なのだが、ページの都合でお見せできないのが残念だなあ。発売はまだまだ先のことだから、これからもどんどん紹介していくぞ。

とにかく、PCエンジン初のアドベンチャー。笑いながらやってくれ！

（文／うちの寿司屋はぼったくりはしないぜのSHOTA N・I）

丁稚の格好じゃあ、断わられて当然だよ。

パックをしたバケもの……NATTOの工作員だ。

みっしょんこんぷりーと。次回に続く。

ダンジョンエクスプローラー

家庭用ゲームマシン初の多人数同時プレイ方式で、10人のキャラクターのなかから1〜5人で遊べる、ガントレットやエイリアンシンドロームタイプのアクションシューティングゲームだ。

各キャラクターはそれぞれの通常攻撃のほかに2種類の特殊魔法をもっている。敵味方には得意不得意の設定があるため、冒険する場所によってマイキャラを変えたり、チーム編成を変えたりといろいろな楽しみ方ができる。斜め上から見おろした立体感あふれる画面上で、主人公と敵が入り乱れて戦うのは壮観！

ゲームは16の物語から構成され、パワーアップのアイテムやレベルアップなど、RPGの要素もふんだんに織り混ぜてあるぞ。さらに、各キャラクターが個別のパスワードを持っているので、友達と多人数プレイを楽しむほか、1人で内緒でレベルアップして友達のレベルに追いついたり、逆に友達の行っていない場所を前もって探険したりと楽しみがドンドン広がるぞ。ヨーロッパを舞台に、魔法のクリスタルを捜し当てるのだ。

ご多分にもれず、このゲームも王様のところからスタート。

各キャラクターの個性が出ている。どんな働きをしてくれるのやら。

中ボスとの攻防。1人で倒せるのかな？

ネクタリス

月面上を舞台とする、壮大な近未来的な本格シミュレーションゲーム。ファミコンユーザーにはなじみの薄いヘックス（六角形）で表示されるが、説明モードなどがついているため、初心者でもかんたんに理解できるとのこと。今月はなんとタイトル画面だけしかお見せできないけど、勘弁してちょうだい。早く戦闘シーンのアニメーションがみたいよー、てなところでおしまい。

これがタイトル画面だー！ どんなゲームか想像しようー！

ドラゴンスピリット ©㈱ナムコ

やっとお目見え

発売日が発表されては延び、発表されては延びという具合に、やたらノビノビになってた「ドラゴンスピリット」が、ようやくその全貌を見せてくれたぞ。

「待ちくたびれたよー」とか、「そんなもん忘れちまったよー」なんていっている人もかなりいるとは思うんだけど、待たせたかわりといいわんばかりに、できばえはスゴイ。ビデオゲーム版と比べても、それほどヒケをとらないほどなんだ。

というわけで、このゲームはビデオゲーム版とどんなところがちがうのか、ボクが感じとったままに書いてみようと思う。

自機がデカイので、やっぱりムズインだよね。

◆色使いがいい！

とにかく、色の使い方がウマイ。はじめて地面のスクロールを見る人なら「ウゲゲー、ソックリじゃん！」と、のたまうこと、確実。そのくらいよく、キレイなんだ。

◆キャラの動きがいい！

動きもきちんと移植されているぞ。ビデオゲームできた攻略法がそのまま使えてしまうのだ。これなら、やったことある人もない人も楽しめるね。

射程距離がちょっと短いような気がするけど……

1面ボスとの対決。ノーマル装備かナサケナイ。

◆音がいい！

聴いてみるとよくわかるんだけど、とにかく雰囲気がよく出ている！

多少音源が少ないということもあるけど、それをみごとにカバーした音だ。

こいつは「音楽マニア」も「合格！」というぞ。

それでも……

多少ビデオゲーム版と、違うところがいくつかあるんだ。

2つほど気がついた点を挙げてみよう。

◆面の数が違う

ビデオゲーム版は全部で9面だったけど、エンジン版は8面に減っている。

さらに、プレイしてみると、元7面（海中面）元8面（暗闇面）がない。では、なぜ全

狂ったように炎をまき散らす、ホーミング。気持ちイイぞ

火山からは、もちろん火の鳥が出現するぞ!!

飛ぶコースを早めに変えて、追跡をふりきろう。

アイテム表

アイテム	説明
オレンジ玉子	対地砲で撃って、FIREを出現させよう。対空砲のパワーアップ。
青色玉子	対地砲で撃って、KUBIを出現させよう。首が増えるぞ。
FIRE	オレンジ玉子から出現。3つで1段階火力パワーアップする。
ホーミング	一定時間だけ誘導弾が撃てる。ダメージを受けたら効力が切れる。
パワーウイング	ドラゴンが点滅し、一定時間無敵になる。壁にはさまれるとミス。
KUBI	青色玉子から出現。1回取ると1本首が増える。最大3本まで。
エクステンド	これを3つ貯めるとドラゴンが1匹誕生し、1UPとなる。
ワイド	対空用ファイアーを広い範囲で撃てるようになる。
ファイアーブレス	ノーマル時の8倍の威力があるファイアーを発射できる。
マジックアイ	暗黒エリアでサーチライトの照射範囲が一定時間広がるが……。
ダイヤ	得点アイテムで、1個1000点増える。
ゴールド	得点アイテムで、1個10000点増える。

3面ボスとの対決 ノーマルだと対地と対空が同時に撃てないのは痛い

7面ではなく、全8面なのか。それは、元9面が2つの面に分けられているからなんだ。つまりエンジン版の7面と8面が、元の9面に相当しているというわけ。

あまりにも長すぎる、という理由なのかなー。

◆面がちょっと長い

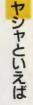
2面なんかをやると明らかなんだけど、面が少し長いんだ。多少敵の配置が変っているんだけど、あまり違和感がないのがよろしい。

スモールのアイテムを取れば、攻撃をよけるのは楽だけど……

死んでるも同然なのに、攻撃してくるなっつーの。

なんにせよ

とにかくいいできのドラスピなんだけど、これだけ見せられりゃ、もう買わないわけにゃいきませんな。

多少パッドだとつらいかなという感もあるけど、ゲーム小僧パワーでふきとばせ。

ちなみに、連射のできるパッド、ないしスティックを使うと異様にやりやすいということも付け加えておこう。

今月はあんまり感動してしまったので、ビデオゲームとの違いくらいしか紹介できなかったんだけど、来月は細かいフォローもする予定だからお楽しみにね。

（文／PC-猿人YAS）

YAKSA 神武伝承

©ウルフチーム／ビッグ・クラブ

ヤシャといえば

〝YAKSA〟といえばウルフチームがパソコン版で出したアクションゲームだね。そのゲームがビッグ・クラブという新鋭のソフトハウスによってPCエンジンに移植されたのだ。

しかし、パソコン版のYAKSAとはだいぶ違う作りになっている。まず、パソコン版では2次元表示による縦横スクロールだったが、PCエンジン版はスペースハリアー型の3Dアクションゲームに仕上がっている。ほら、PC88VAに〝神羅万象〟っていうゲームがあったでしょう。あれとYAKSAを混ぜて作ったようなのがPCエンジン版YAKSAなのだ。

これはアイテムの地蔵さん。どんな効力があるのだろう。

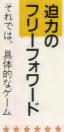
敵の編隊攻撃。剣でバッサバッサとなぎたおしていこう。

迫力のフリーフォワード

それでは、具体的なゲーム内容の説明に入ろう。

このゲームは、爽快感を満喫することを目的に作られているので、アクションシーンにさまざまな工夫が施されている。その一つに〝超スーパージャンプ〟というのがあって、あるアイテムを取ることによって地面が見えなくなるくらいの超スーパージャンプが可能なのだ。これを利用すると、〝浮遊岩〟というキャラに乗ることができてしまうというから楽しみだね。

2つめは、〝フリーフォワードシステム〟。従来は前進しかできなかった主人公キャラが、こちらに向かって走ってくることができるようになった。この技は敵キャラを後退させることができる他に、面クリアにおいて重要な要素になることもあるらしいのだ。でも、本当の目的はプレイヤーにキャラクターの正面を認識させて感情移入を促すことらしい。

そして3つめが、BGアニメーション。これは、ゲーム画面の背景がアニメーションしているということで、臨場感を盛り上げるというもの。

なんだか楽しみな機能が充実しているぞ！ さすがにPCエンジンだけあって、グラフィックはすばらしい。とくにタイトルはビデオゲームと思うほどの美しさだ。PCエンジンもおもしろくなってきたぞ。

（文／たけじゅん）

遠くに見える火山は活動しているのだ。驚き！

浮遊岩に乗っていけば安全なんだけど。

スーパージャンプ！ フリーフォワードシステムだぞ。

キャラクターの動きは細かい。ジャンプひとつとってもイロイロ。

ハニー・イン・ザ・スカイ

8月の末、ボクは編集長よりFACEというメーカーから、"ハニー・イン・ザ・スカイ"なるゲームが出るという話を聞いた。

"ハニー・イン・ザ・スカイ"、はたして、何のゲームなのだろうか。ボクは胸を膨らませて、中野にある新参入メーカーFACEへと向かった。

腕がまわって、8方向に攻撃が可能になっている。

FACEという会社はボクのようなテレホビー族(死語)にはなじみのない会社だけど、SHOTANのようなオタクは知っているというような、ビデオゲームの下請けやきょう体関係の仕事をしていた会社で、けっして実績のない会社ではないのだ。

さて、ボクたちは社長室のような応接室に通され、いよいよ"ハニー・イン・ザ・スカイ"のお目見えだ。ボクはボクなりにこのゲームの概要を、「まあ、ハニーとかスカイなんていうくらいだから、大空を舞台にジャックとベティとかいう外人が出てきて、冒険あり、涙あり、恋ありのアクションゲームなのかな?」てなぐあいに考えていたんだ。

ところが……。

現物を拝見してぶっとんだ。"ハニー・イン・ザ・スカイ"とは埴輪のハニーが主人公のシューティングゲームだったのだ! ガーン! 主人公ハニーが仰向けになって飛び、剣をふりかざして火の玉を発射するさまは、不思議と心なごむもの。出てくる敵はすべて日本神話からヒントを得ているというだけあってなかなか斬新! 開発中ということで、今回2つの面しか見ることはできなかったが、斜めスクロールという新技術も見ることができたし、期待が持てそうな作品で安心したよ。発売は来年になりそうだから、これからドンドン続報を伝えていきたい。それでは今月はこのあたりにいたしとうございます。

(文/豊作)

敵を倒して集めた銭で、パワーアップしよう。

面のボス。顔の上下関係がわからないよー

最強パワーアップで、曲玉のオプションがつく

面のとちゅうで分かれ道が……。どちらが正解なのか。

巨大な芋虫のような動きで攻撃してくる。腕を回して連射だ。

ビジランテ

©IREM

アイレムの参入第1弾が決定! 今年の春先にゲームセンターにお目見えしたビジランテが、PCエンジン用ソフトとなって、この年末登場するぞ。

このゲームは早く言えばカンフーアクションゲームだね。カンフーものといえば、PCエンジンではTHE功夫が記憶に新しい。ビジランテはあれほどのデカイキャラは見あたらないものの、スパルタンXの流れを汲むアクションゲーム。その爽快感はたまらない。

警察もお手上げの無法地帯ニューヨークを舞台に、ビジランテはローグス団にさらわれたマドンナを救出に向かう。待ち受ける敵はイカれた野郎ばかり。いくらカンフーアクションと言っても、土地柄がこれだから、ナイフに鎖、バイクにピストルと仁徳無視で襲撃してくるぞ。ステージはスクラップ場、ブルックリンブリッジ、裏通り、ファイナルラウンドの全部で5つ。ビデオゲーム版と内容は同じになるらしい。これからもドンドンビデオゲームの移植に励んでほしいものだね。

(文/いぢらんで)

ヌンチャクがトモダチ。ザコなんかに用はねぇ。

パンチ、飛びげり自由自在。キャラの大きさもちょうどいいね。

新作情報だぞ!

●発売日情報

●**ファンタジーゾーン**(10月14日 4900円 NECアベニュー)

●**定吉七番**(11月18日 4900円 ハドソン)

●**スペースハリアー**(12月9日 6700円 NECアベニュー)

●**あっぱれ!ゲートボール**(12月中旬 4900円 ハドソン)

●**ワードナの森**(12月予定 未定 NECアベニュー)

●**YAKSA神武伝承**(12月予定 未定 ビッククラブ)

●**ドラゴンスピリット**(12月予定 5500円 ナムコ)

●**ビジランテ**(12月予定 未定 アイレム)

この他、CD-ROM用の**ファイティングストリート**、**NO・RI・KO**、**ビックリマン大事界**(いずれもハドソン)は年内。**天外魔境**は3月になりそう。

1月には**ハニー・イン・ザ・スカイ**(フェイス)、**ダンジョンエクスプローラー**(ハドソン)、**ネクタリス**(ハドソン)が出る。以降は**テンカウント**(ナグザット)、**改造町人シュビビンマン**、**エナジー**、**がんばれゴルフボーイズ**、**モトローダー**(いずれもNCS)、**ダライアス**(NECアベニュー)、**死霊戦線**(ビクター音産)となっている。

今月の材料

- ワールドコート(ナムコ)
- メタルホーク(ナムコ)
- オーダイン(ナムコ)
- 伊賀忍術伝(ジャレコ)
- スクランブルスピリッツ(セガ)
- 餓流禍(コナミ)
- にゃんにゃんパニック(コナミ)
- クレイジークライマー2(日本物産)

プロテニスワールドコート

ナムコ

©㈱ナムコ

PCエンジン版じゃないよ！

全米やオリンピックのテニスは終わっちゃったけど、この手のスポーツゲームはまだまだ花盛り。最近じゃPCエンジンのワールドコートなんかよくできていたなぁ……。なーんて思っていた矢先にゲーセン版が登場するぞ！

ゲームシステムはファミテニとほぼ同じ。家庭用で慣れた人にはすんなりプレイできるね。操作は8方向レバーと2つのボタンによるスマッシュやボレーの打ち分けなどファミテニと同じだ（球を返す場所や各選手の特技によって打ち分けられる球は異なる）。また、コートの種類やセットカウントの選択もそのまま。

そして、20名の選手から好きな選手を選択できるのだけど、なんとそのなかにはロボットも入っているんだ（しかも、これがなかなか強い）。

ファミテニと違うのは、2P対COMでシングルプレイのほかにダブルスもできるようになったこと。シングルで友達と対決するのもいいけど、ダブルスにはいろいろなフォーメーションがあるので友達と協力プレイっていうのもなかなか楽しい。

スポーツゲームは見た目は地味でも、そのおもしろさは、やってみないとわからないぜ。（文／大滝みやび）

アーケード版ともなると、これぐらいのフィーチャーはなきゃね

もちろんハードローンのコートもあるぞ。

ゲームごとにプレイヤーは喜んだり悲しんだり。

対COMダブルスの図。相手はロボットコンビ。サーブがひでぇ！

メタルホーク

ナムコ

©㈱ナムコ

「ナムコから新しい体感ゲーム、メタルホークが登場する！」という情報は先月号でもチラッと紹介したけれど、今月はそのきょう体写真が手に入ったので、またもやチラッと紹介しちゃおう。

ゲームの目的は、ヘリを操作して地上のターゲットや空中飛行物を破壊し、一定ポイントのダメージを敵軍に与えることだ。ヘリの操作に慣れればおもしろいほど敵を倒せるぞ。

また、画面ときょう体との連動で、実際にヘリコプターに乗っているような気分が味わえちゃうのも魅力だね。ナムコT氏の話によれば「急降下爆撃が気持ちいいんですよお」とのこと。

とにかく今年のAMショーのナムコブースでは、メタルホークが目玉になるのは間違いないようだ。

（SHOTAN・I）

マップモードでレベルセレクト。スタートは自分の好きなよーに！

マークのついたポイントを破壊すると点が高いぞ！

空気圧で動くメタルホークのきょう体。ローリングもリアルだ。

ラジアメふれ愛キャンペーン・イン・浜松

未来忍者来たる！

「ムムッ、貴様、何やつ！」と言わんばかりに怪しげなこの人物、誰だかわかるかな？

彼こそ第1回ナムコオリジナルムービー「未来忍者」の主人公、白怒火なのだ。

これは9月11日、浜松のジャスコシティスポーツランドで行われたラジアメふれ愛キャンペーンでの1コマ。この主人公、立ち回りを演じてファンをびっくりさせていた。

で、なんでふれ愛キャンペーンに現れたのかっていうと、もちろん映画「未来忍者」のプロモーションのため。ビデオは12月上旬発売になるけど、早くも10月23日に渋谷パンテオンにてプレミア上映されるから東京方面のファンは要チェック。今から楽しみだ。

ちなみにふれ愛キャンペーン当日はほかにもクイズ大会やボーリング大会などがあって盛り上がっていたぞ。（雅）

●次回のふれ愛キャンペーンは10月9日(日)、宮崎市のショッピングモール、「セラーコート」で13時（開場は12時）から行われる予定だ。キャンペーンではナムコ㊙新製品の情報やプレゼントがもらえるらしい。近くに住んでる人はぜひ行ってみよう。交通はJR宮崎駅より宮崎神宮行き（宮崎市内バス）に乗って約7分、江平2丁目下車。進行方向へ徒歩約1分の左側。

オーダイン

ナムコ

ラウンド1「オープニングステージ」の始まりだ。いきなり浮遊要塞が出てくるけど、ここでは倒すことはできないぞ。

おっと、空中IN発見！　クリスタルをためて、アイテムを手に入れよう！　ちなみに、1人入れば、2人とも買物ができるよ。

科学者泊裕一郎の恋人、相原香奈が悪人クボタにさらわれた！　さぁ、助手のサンデー・珍とともに戦え!!

いよいよボスの浮遊要塞だ!!　砲台を先に片付けてから、中央のコアを集中攻撃だ!!　波動砲に気をつけろ！

泊のパワーアップ「ストックボンバー」は敵の弾を吸収して（当然無敵！）自分の弾の攻撃力をアップさせることができるんだぜ!!

みゆきちゃんの（おいおい……）空中IN。ワイドブラスター＋スピードアップのセットはチェックだな。

ストーリー

若き天才科学者、泊裕一郎は、すべての物質を変化させることができる原子変換装置・「オーダイン」を完成。記念に婚約者の相原香奈にペンダント（じつはオーダイン起動装置）をプレゼントした。ところが、結婚式の前夜、香奈は「オーダイン」とともに悪人クボタに連れ去られてしまった。「さぁ、急げ！」泊博士は助手のサンデー・珍とクボタワールドを目指して飛び立った。

泊と珍のトリックルクル・シューティングゲーム!!

アサルトで味をしめた（かどうかは知らないけど）ナムコがシステムIIの回転機能を駆使したユニークなシューティングゲームを発表した。その名は「オーダイン」、スカイキッドふうの横スクロールシューティングだ。

敵を倒してクリスタルを奪え!!

特定の敵が持っているクリスタル（お金のような物、強い敵ほど多く持っている）を集めて、特定の場所に出現する「空中IN」に入ると、アイテムを買うことができる。アイテムは、1回につき1個しか買えないけど、セットメニュー（たとえば、スピードアップとバルカン砲とか、水中モーターとファイヤーボンブなど）もあるので、よく考えてから買い物しようね。

また、DREAM CO. LTDも特定の場所で出現する。こいつに会うとルーレットに挑戦できる（もちろん、有料）。はずれもあるけど、当たれば最高10万クリスタル、もしくは強力な武器がもらえる。ぜひともトライしておきたいね。

面の最後にはユニークで強いボスが待ち受けている。外見に惑わされると痛い目にあうぞ。

面は全部で7つ。各面に最低1ヵ所の回転機能を駆使したとんでもないフィーチャーが待っている。とくに2面の回転迷路ははじめて見るとびっくりすることうけあいだ。

この、究極回転シューティング（と勝手に名付けてしまった）オーダイン。美しく回転するグラフィックを見続けて、酔ったり、目を回したりしないよう気をつけてくれ！（そんな奴いないって!!編）

（文／目を回したSHOTA N・I）

アイテム表

名前	種類	効果	有効時間
ストックボンバー	SHOT	敵の弾を吸収して強力な貫通弾を出す。	バリアが取れるまで。
ワイドブラスター	SHOT	上下の幅の広いショット。	時間制。
3ウェイ	SHOT	3方向のバルカン砲。	時間制。
アフターファイヤー	SHOT	前後に撃てる貫通弾。	時間制。
バルカン砲	SHOT	押しっぱなしで連射可能。	時間制。
ファイヤーボンブ	BOMB	広範囲の敵を爆撃できる。	5発まで使用可能。
サブロック	BOMB	上方向へ発射可能。爆撃範囲はやや広い。	5発まで使用可能。
ホーミングミサイル	BOMB	いわずと知れた誘導弾。	5発まで使用可能。
スピードアップ	その他	いわずと知れた速度アップ。	ミスしても残る。
水中モーター	その他	水中での速度アップ。	ミスしても残る。
マイシップ	その他	自機が一機増える。ラッキー！	

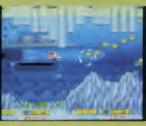
ファイヤートータスは回転しながら攻撃してくる。回転攻撃のシーンを掲載できないのが、ほんとぉーに残念です。

回転する巨大迷路。丸い砲台や細胞のような壁をショットで破壊しつつ進もう。でも、ここを通るときはいつでもひやひやもん！

ファイヤーボンブの威力を見よ！まるで、○A○S○J○Nやテ○フ○ー○だが、まったくそのとおり。でも強いよ。

夢の抽選会場、DREAM CO,. LTD。当たれば天国、はずれれば地獄？なにが当たるかは、ルーレット次第!!

やった!! 浮遊要塞を撃沈したぞ！ さぁ、次のラウンドに……いざ進め!!

ボスのパワーステーションはボラ××（ピー！）のように弾を落としてくる。でも、弾は破壊できるからあわてることはないぞ。

爆雷が上から落ちてくる！ 近づくと落ちてくるので、先に落としてしまおう。アフターファイヤーなら楽だね。

回転する刀(？)は要注意！ ここは無理せず上空を飛ぶほうが無難だ。でもクリスタルが後ろにあるんだよねぇ。

3面はウォーターキャッスル。アフターファイヤーで、前後の敵をなぎ倒せ！ ちなみに水中モーターつきのセットがあるよ。

ファイヤートータスは炎の亀だけあって熱い熱い！ ちなみに、隠しボーナスが存在するぞ。

やったやった！ こいつは手ごわかったんだから、ボーナスはがっぽりいただかなくっちゃね!!

4面のボスはR－4B。レーザー砲台と、波動砲を装備した手ごわい戦艦だ。動きのパターンをおぼえるのが攻略のポイントだ！

DREAM CO,. LTDで得たアフターファイヤーで進め！ 泊の前の球体は、巨大敵の卵だ！ でもクリスタルをたくさん出すぞ!!

4面、ウォーターフロントの強敵がこの「風車」。弾を当てるタイミングにより、方向転換したり、スピードが早くなったり……。

やった、やったー！ なかなか手ごわいパワーステーションを倒したぞぉー!!

6面はボスオンパレード。4面までのボスが総出演して襲ってくるぞ。さすがに強力になってるぞ！ノーマル装備じゃつらい!!

いきなりぱっくん！ と開いたクリスタルヘッド。思わずびっくりしてるし。

ボスのクリスタルヘッド。スライム（萩の月みたい？）をバシバシ出してくるぞ！ こんなもんいらんけど。

岩が跳ねたり、落っこちたり！画面は揺れるわ、落盤が起こるわ死にまくるわと、もうたいへん!!さぁ、どう切り抜ける？

5面はクリスタルケーブ。クリスタル鉱山だ。上の仕掛けを撃って回転させれば、クリスタルをバシバシ出してくれるぞ。

「クボタマシン」出現！（写真は逆さじゃありません）。回転攻撃で襲ってくるぞ！ やるかやられるか!! 一気にかたをつけろ！

クボタブロックが襲ってくる！動かないブロックの陰に隠れてやり過ごそう。タイミングが問題だよ！

クボタワールドは仕掛けだらけ！ここの回転迷路はスイッチに弾を当てると回転方向が変わる凝った迷路だ。

ついにマイクも倒した。いよいよ最終面、「クボタワールド」に突入だ!!

ドンジリのボスはマイク。回転しながらレーザーを乱射するとんでもねーやつだ！ ファイヤーボンブで一気に倒せ!!

伊賀忍術伝 ー五神の書ー ジャレコ

ストーリー

伊賀の里に代々守られていた五神の書が、何者かに奪われてしまった。

「五神の書」とは、5つの密書であり、それぞれに1つの忍法が書いてある巻物のことである。

日本中の伊賀忍者たちが探しまわり、ようやく1つの密書と残り4つの密書を探す手掛かりとなりそうな世界地図を見つけてきた。

そして残り4つの密書を取り戻すため、カザンという1人の若者が旅に出た……。

この世界地図をもとにカザンは世界各国を旅するわけだ。

忍法を使って敵をなぎ倒せ！

カザンを8方向レバーで動かし、ボタンで攻撃、ジャンプをする。ジャンプボタンは押している時間でジャンプする高さが変わるぞ。また、ジャンプ中にレバーをななめに入れると回転ジャンプをし、当たり判定が小さくなる。さらに応用操作として、ジャンプ中にレバーを下に入れながら攻撃すると下突きになる。

カザンの武器は、最初は刀なんだけど、各ステージにいるおじいさんに会うことにより3段階にパワーアップする。

●手裏剣……飛び道具。遠くの敵が楽に倒せる。ただし、単発。

●鎖がま……射程はそれほど長くないが、貫通力のある強力な武器。

●苦無……3方向に広がりながら飛んでいく(1ダメージ受けると鎖がまになる)。

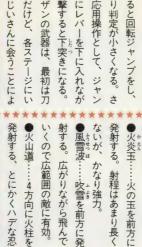
パワーアップはやられるとなくなってしまうぞ。

つぎにこのゲームの目玉、忍法攻撃だ。使える忍法は全部で5種類。

●火炎玉……火の玉を前方に発射する。射程はあまり長くないが、かなり強力。

●風雪波……吹雪を前方に発射する。広がりながら飛んでいくので広範囲の敵に有効。

●火山道……4方向に火柱を発射する、とにかくハデな忍法。とくに、ボスに対して絶大な威力を発揮する。

●爆風電……プレイヤーを中心に大爆発を起こす。敵に囲まれてしまったときなどに有効。

●地神龍……地震を起こして画面内の敵を全滅させる。

火炎玉以外の忍法は各ステージのボスを倒すと、手にいれることができる。

忍法の使いかたは、攻撃ボ

このあたりからどんどんガケの上のほうに登っていこう。

テントの中におじいさんがいる。武器をパワーアップしてもらえ！

やっぱり飛び道具は楽だぜ。それにしても夕陽が映えるなあ。

この先の洞窟にはトクするアイテムがあるよ。

やっと鎖がまにパワーアップしたぞ。

どんどん登れ！ しかし密林地帯にこんなデカい木があるの？

アイテム表

アイテム	説明
宝箱	中にはいろんなアイテムが入っている。
おにぎり	100点
忍	ライフ満タン！ こいつはうれしい!!
力	ライフが1回復する。
忍術	画面内の敵が全滅する。
シャチホコ	10000点
金	1000点
寿司	500点

タンを押し続けると画面下のゲージが上がっていく。矢印のところまでくると、画面上に使える忍法の名前が表示されるから、自分の使いたい忍法になったら、ボタンを離せばいいのだ。ゲージは移動中でもためることができるぞ。このゲームのポイントは、いかに忍法を使いこなすかにかかっている。自由に忍法を使えるように練習しよう。

これが最強の武器、苦無だ。3方向に広がるんだぜ。

タイムスリップで突然ギリシャへ。ほとんど神話の世界だね。

ステージ紹介

●ステージ1……アメリカ

背景はグランドキャニオン。インディアンが次々と襲ってくるので、刀でなぎ倒そう。このゲーム、各ステージのマップは広いけど、進むべき方向が矢印で表示されているので迷うことは絶対ないぞ。前半では、マップの上のほうにおじいさんの住んでいるテントがあるので、武器を手裏剣にしてもらおう。

それと、ときどきカタい敵が出てくるけど、こいつらは忍法なら1発でやっつけることができるぞ。後半には、きれいに流れる滝がある。滝の奥の洞窟には「心」と「忍」があるので取っていこう。

このステージのボスは岩を投げてくるジェロニモ族の巨人だ。遠くから忍法を使ってやっつけてしまえ。このボスを倒すと、風雪波の忍法を使えるようになる。

●ステージ2……アフリカ

このステージは地下洞窟からはじまる。目玉みたいなヤツは、通り過ぎるとうしろからおそってくるので気をつけよう。洞窟をぬけると、アフリカらしい密林地帯になる。木をどんどん上がっていこう。ボスはトーテムポールみたいなヤツ。3段に積み重なっているが、当たり判定のあるのは1番下のヤツだけ。1段ずつ攻撃方法が変わるぞ。こいつを倒せば火山道の忍法が手に入る。

●ステージ3……ギリシャ

地中海をバックに神話の世界で戦闘だ。背景はとってもキレイ。このステージのボスはケンタウロス。倒すと爆風電が使えるようになる。

●ステージ4……インド・タイ

寺院などをバックに進んでいく。敵もインド象とか邪神教徒みたいなヤツばかりで、かなり超越している。ボスは阿修羅。こいつを倒せば、いよいよ最後の忍法、地神龍が使えるようになるぞ。

●ステージ5……日本

やっと日本にもどってきたぞ。敵は忍者だ。ここまでくればラストはもうすぐ。いままでのテクニックを駆使して戦いぬいてくれ。

くどいようだけど、このゲームのコツは、忍法をいかにうまく使いこなすかなんだ。とくに風雪波はかなり使えるぞ。（文／仮面の忍者せいろく⑨）

こいつが火山道の忍法だ。やっぱりボスで使うに限る!!

敵が直下にいて降りられそうにないときは、下突きを使おう。

インドやタイの独特な雰囲気が伝わってくるでしょ！

ボス キャラクター表

ステージ1ボス
力まかせに岩をどんどん投げてくる。

ステージ2ボス
いちばん下にいるやつが攻撃してくる。3段階に攻撃が変化する。

ステージ3ボス
攻撃方法と顔が3段階に変化する。

ステージ4ボス
弱いと思って気を抜くな！ ダメージを与えるごとに強くなるぞ!!

虚無僧
波状に火の玉を撃ってくる。倒せばアイテムを出す。

ジャレコ虫
1UP。AMショーに行ったことある人にはわかるキャラクター!?

心
ライフゲージの上限が上がる。最大8ゲージ。

ジャレコ次回作 破兆——

投げ飛ばされた敵が画面いっぱいに広がるなど、個性豊かな10キャラクターがおりなす超立体バトル・アクションゲーム。8方向ジョイスティックと3つのボタン操作でジャンプ、パンチ、投げなど多彩な攻撃が楽しめる。しかも、中国を舞台とした広大な風景画面は抜群の美しさだ。

スクランブルスピリッツ

セガ

ストーリー

21世紀の初頭、人類は全面核戦争によって壊滅状態に追い込まれた。しかし生き残った小数の人々は各地で小国家を作り、力を合わせて新たなる統一国家をつくりあげた。戦争の傷跡はまだいたるところに残されていたが、人々には平和がよみがえった。

ところがある日、まったく予期せぬ事件が起こった。正体不明の連中に奇襲攻撃をくらったのだ。中央本部も甚大な被害を受けたが、かろうじて2機の戦闘機だけは残った。このままでは敵にいいように侵略されるだけだ……。

そこで中央本部は優秀なパイロットを2名選びだし、戦闘機を発進させたのだ。

デモの一場面。このようにストーリーが語られる。

熱い戦いが今始まる!

そんなストーリーではじまるスクランブルスピリッツはなかなか斬新なシューティングゲームだ。そしてこのゲーム、システム24の第2弾でもあるのだ。

操作方法は8方向レバーと3つのボタン。1つは対地、対空が同時にできるショットボタン。連射してザコ敵をバリバリ倒そう。

ショットボタンの右にあるのはフォーメーションチェンジボタンだ。これは援護機(少々大きめの武装ヘリを倒すと、中から現れるオプション)を付けているとき有効だ。ボタンを押すと脇の援護機はグルッと回って自機の少し前に出て、それまで空中攻撃をしていたのに、一転して地上攻撃に移る。しかもフォーメーションチェンジ中は敵弾に当たることはないので、これをうまく利用しよう。

そしてショットボタンの上にある3つめのボタン。これを押すと援護機はミサイルのように前方へ飛んで、敵に体当たりする。そしてその爆風は画面全体に広がり、ザコ敵なら一撃で全滅、大型キャラにも甚大なダメージを与えられるのだ。名づけて、必殺スペシャルアタック!しかも爆発した後、援護機は左翼から火を吹きながらもフワフワと宙を舞っている。それを急いで回収して20秒がまんすると、なんと元の状態にもどる。つまりスペシャルアタックは何度でも使えるのだ。

ただし火を吹いている援護機にもう一度スペシャルアタックさせると、それっきり消滅してしまうので悪しからず。

この武装ヘリを倒すと援護機が現れる。弾が速いので注意!

各ミッションにはそれらしい目的があって、なかなか盛り上がる。

各ミッションを見ていこう

ミッションは全部で6つ。それぞれ上空から攻撃するシーン、敵を発見して超低空飛行で敵の奇襲部隊を迎撃するボーナスシーン(1、3、5の奇数ミッションに設けられている)、そして手強いボス敵のシーンに分かれている。

とくにボーナスシーンの急降下、急上昇の爽快感はこのゲームの1つのウリの部分でもある。

全体的に難易度は高い、というか敵弾のスピードが速いので、フォーメーションを生かして早め早めに攻撃を仕掛け、地上物などを破壊してしまおう。また、場所によっては誘導ミサイルの応酬や8方向に弾を出す地上物も手強い。

とにかくプレイヤーに息つく暇を与えないほどハードな敵の攻撃には、応戦するだけでひと苦労という感じ。けれど、オプションの使い方ひとつでゲーム展開はグッと楽になってくるのもまた事実。

たとえば、2機のオプショ

最初に回収すると対空フォーメーション。空中物に強いのは当然。

で、フォーメーションを変えるとグルッと旋回して…。

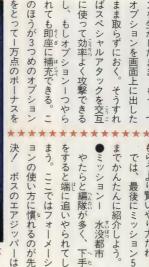
このように対地フォーメーションになるのだ。では、いざ空母へ!

ミッション2のアリ地獄。16方向に弾を撃つ。ちょっとカタいぜ！

ミッション1のボス。真ん中の青いコアが上までいくと3機に分裂。

ンを生かしたまま、もう一つオプションを画面上に出したまま取らずにおく。そうすればスペシャルアタックを交互に使って効率よく攻撃できるし、もしオプション一つやられても即座に補充できる。これのほうが3つめのオプションをとって1万点のボーナスをもらうより賢いやり方だね。

では、最後にミッション5までかんたんに紹介しよう。

●ミッション1　水没都市

やたらと編隊が多く、下手をすると端に追いやられてしまう。ここではフォーメーションの使い方に慣れるのが先決！　ボスのエアジッパーは青いコアを破壊した後、3機に分裂して8方向に弾を放つイヤなやつだ。画面下でねばって倒せ。

●ミッション2　砂漠

アリ地獄状の地上物をすぎたあたりで中型のタンクが誘導ミサイルを撃ってくる。普通に抜けるのはちょっとキツいので、ためらわずスペシャルアタックを使おう。ボスのデスカップラーは地上物なので対地強化フォーメーションで4つの丸いところを狙え。

●ミッション3　宗教都市

敵弾の狙いがキツくなる。とくにボーナスステージ後のパラシュート機には要注意。ボスのフライングパンケーキは棒状に出た2機のエンジン部が弱点。しかし、こいつの誘導ミサイルと弾をさえぎるボール状の破裂弾は驚異的。

●ミッション4　峡谷

ここで怖いのは中盤で現れる中型戦闘機の大群。自機のみで立ち向かうのは少々年期がいるようだ。武装ヘリが確実に2機出現するので、早めに壊して援護機を得よう。ボスのウォータースパイダーは3機の飛行船。弾を見切って左から順に倒すと楽。

●ミッション5　荒野

ボーナスシーン後にバックアタックしてくる中型戦闘機が現れる。早めに手をうたないとグニャグニャと8の字状に飛んでくるミサイルのエジキになってしまう。ボスのスカイリボルバーは四方八方から弾を出し、しかも誘導弾を放つ強者だ。時間をかけていると、弾の速度があがってどうにも手に負えなくなってしまうぞ。

この後、ミッション6は海上での戦いとなるのだがここでは紹介しないことにする。各自研究してくれ。

ちなみにコンティニューはミッション4まで可能。それ以降はキミの腕次第。恐怖の2周目以降もあるそうだから、シューティング大好き人間はぜひ挑戦してみてくれ。

（文／大滝みやび）

空母の上はボーナスステージだ。1機でも多く敵を破壊しよう。

ミッション4のボス。星状の弾は狙いがキツいので早めに倒せ。

ミッション3のボス。緑の部分は左右にガンガン動いて攻撃を阻む。

ここまでくると、もう理性なんて働かないよーっ！　とんでもねー。

恐怖の中型戦闘機の応酬。オプションがないと身もフタもないぞ。

出たーっ！　必殺スペシャルアタック。強烈！

餓流禍

コナミ

ストーリー

198X年、某途上国では超大国の侵略が始まっていた。対立するもう一方の超大国はこの侵略を阻止すべく、2人の戦争のプロフェッショナルを送った。彼らの名前は餓流禍。その任務は侵略軍をたたきつぶすことにある。そして2人は今、前線に向かった。

ここはステージ1。戦闘開始だ。前方の石油基地を破壊せよ！

ハードな3Dコンバットアクションゲーム

コンバットアクションゲームといっても、餓流禍はこれまでのものより、かなりリアルに作られているんだ。

たとえば、今までのコンバットアクションゲームのなかには、プレイヤーのもっている手榴弾が最初から100個もあったりとか、バズーカ砲を何発でも撃つことができるとか、よく考えると実際にはありえない設定が多かった。

ところが餓流禍では、プレイヤーは手榴弾を20個しかもっていないし、バズーカ砲だって1発使ってしまえば次の1発を手に入れるまで撃てなくなったりするんだ。

ゲームを作っていくうえでそういったリアルさがどのくらい重要になってくるかは、個々のゲームによって、あるいはそれぞれの制作者の考え方によって異なるところかもしれないけど……。

ところで、ゲームは魂斗羅の3D面をさらにおもしろくしたという感じで、敵キャラの動きや背景も細かく作られている。まるで自分自身戦場で戦っているかのようだ。さらに敵キャラの発する効果音なども、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

ステージは砂漠、空軍基地、ジャングル、草原、海軍基地、山岳、廃虚の7つ。各ステージのボスを倒すとステージクリアとなる。

こいつがステージ1のボスだ。敵の弾をよく見て攻撃しよう。

餓流禍を操れ！

操作は8方向レバーで餓流禍の移動。ボタンは銃と手榴弾の2つ。このほかにパワーアップアイテムも数多くあるので説明しよう。

・バズーカ砲……使用可能なときは餓流禍の背負っているバズーカが点滅して、自動的に敵をロックオンする。飛距離が長い。

・ナパーム手榴弾……前方の敵を地面ごと焼きつくす。

・グレネードランチャー……中距離の敵や戦車などを攻撃するのに有効。

・火炎放射器……敵を貫通するので1度に多くの敵を倒せる。

これらの武器はオレンジ色の敵兵士を倒すことによって手に入る。

バズーカ砲で敵をロックすれば、目をつぶっていても当たる当たる。

各ステージの説明と目的

●ステージ1　砂漠

監視塔やジープの残骸などがある。スタート直後というだけあって、敵の攻撃はまだ手

前方のランチャー兵はとても強い。やつらの動きにまどわされるな。

ドカーン！　戦争のプロフェッショナルでもやられることはある。

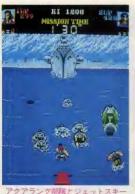
戦闘機がこのステージのボスだ。手榴弾をうまく使うこと。

ぬるい。後半ではスペシャル部隊として、ジープが攻撃を仕掛けてくる。ここのボスは装甲車だ。このステージでは敵の石油基地を破壊するのが目的だ。

★★★★★★★★★★

●ステージ2　空軍基地

敵の最新鋭ジェット戦闘機のある基地のなかを進んでいく。スペシャル部隊として空から降下部隊が降りてくる。ボスは戦闘機。このステージの目的は新型ジェット戦闘機の奪取だ。

アクアラング部隊とジェットスキー部隊の攻撃は、かなりつらいぞ。

こいつがステージ4のボス。後ろの戦車は無視してもかまわない。

左右のトラックは出現と同時に破壊しないとえらいことになる。

写真で見るとなぜかプロペラは1枚しか写らない。でも強いぞ！

●ステージ3　ジャングル

両サイドは深いジャングルで、そのなかにある捕虜収容所をめざして進んでゆく。スペシャル部隊としてランチャー兵が輸送ヘリから降りてくる。ボスはレッドハインド・Eだ。目的はもちろん捕虜の救出にある。

●ステージ4　草原

草原のなかにある敵レーダー基地をめざして進むのだ。スペシャル部隊として追尾式ミサイルランチャー兵がトラックから降りてくる。トラックは出現と同時にフッ飛ばせ。ボスは大型装甲車。目的は敵通信施設の破壊だ。

●ステージ5　海軍基地

敵の新造空母をめざして海を渡る。スペシャル部隊はジェットスキーに乗ったアクアラング兵だ。ボスはホバークラフト。ここでの目的は敵の新造空母の破壊だ。

ステージ6のバイク部隊はやりすごしたほうが無難だ。

ボスのホバークラフトは動きが速いのでなかなか当たらない。

●ステージ6　山岳

両サイドは岩壁で、その奥にある敵のミサイル基地をめざして進んでいく。スペシャル部隊として火炎放射兵が出現する。また、高速で突進してくるバイク兵部隊には十分注意すること。ボスはミサイル戦車。目的は敵のミサイル基地の破壊だ。

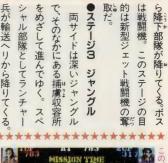
●ステージ7　廃虚

いよいよ最終ステージだ。両サイドは廃虚と化した町並みで、前方にある大使館めざして進むのだ。このあたりまでくると敵の攻撃はハンパじゃない。最後の力をふりしぼってガンバろう。ボスは大型戦車。目的は大使館の解放だ。

ワンポイントアドバイス

最後に攻略にあたってのポイントをまとめておこう。

・銃の射程距離は短いので、なるべく敵を引きつけて倒せ。

・バズーカを構えた瞬間は移動できないので、よくまわりを確認すること。

・一定時間内にボスの出現地点まで行かないと、残りが何人いてもゲームオーバーになってしまうので注意すること。

・武器には限りがあるので、ここぞというときのためにとっておこう。

このボスはミサイルをバンバン撃ってくるので注意すること。

いよいよ最終面だ。前方のジープ部隊には一苦労する。

★★★★★★★★★★

ひさびさに登場したコンバットアクションゲーム、餓流禍。リアルな戦場の雰囲気をキミも味わってほしい。それでは健闘を祈る。

（文／ATARI・KAD）

最終ステージのボスはさすがに手強い。でもあと少しだ。ガンバレ！

全面クリア！と喜ぶのはまだ早い。でも、こいつは弱いんだ。

にゃんにゃんパニック

コナミ

ネコがパニックしてどーすんの！

いわゆる〝ブロックを押したりつぶしたり並べたりする〟タイプのゲームだ。

マイキャラは2頭身のネコちゃん。このネコちゃんを操作して、全50ステージを戦いぬくわけ。

画面はスクロールしない1画面で、画面内にはブロック(キューブ)と敵がいっぱいだ。ネコちゃんは敵をジャンプでよけたりブロックをけとばしたりしながらマップ上にある鍵を探すのだ。鍵を4つ集めれば面クリだよ。

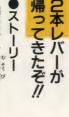
さて、おじゃまな敵をやっつけるためにはブロックをうまく使わなくてはならない。

普通のブロックは、前方が詰まっていなければアタックボタンでけとばせる。詰まっているときはつぶれちゃうぞ。キューブに当たった敵はコインやフードに変身して得点(お金)になるのだ。

このゲームではアタックボタンの他にジャンプボタンで逃げることもできる。ジャンプボタンを使うと着地地点のブロックはつぶれてしまうから気をつけよう。

普通のブロックにまじって絵の描いてあるものがある。これはスペシャルキューブといって、並べると敵を全滅させたり、燃やしたり、止めたりできる。3つ並べると威力を発揮するぞ。

またブロックの中にはシークレットステージがある。全部で3種類でどこに行くかは入ってみないとわからない。

このほかモグラたたきやスロットマシンなどのボーナスゲームやショップがある。ショップでは得点に応じて1UP人形、スピードUPのハイパーシューズ、爆弾(アタックボタンで投げられ、敵を直接攻撃できる)、ブロックスピード(飛ばしたブロックのスピードUP)が買えるぞ。お金をためてパワーアップだ。

それからこのゲームでは5ステージごとにボスがいる。ボスとの対決は爆弾投げこみにゃんにゃんウォーズ！ 内容が豊富で、もうパニックだ。

(文／TAKE ON！)

ブロックを並べるといろいろな効果が……。これが一番ハデ。

ブロックを飛ばせ！ 鍵を集めれば一面クリアだ

面クリデモ。〝ニャンニャンニャン！〟大アジなグラフィックだ。

ブロックの中にかくされた秘密のステージ。扉に入るまでが長い！

ボスステージ。弾道が曲がらないペンギンくんWARSだ！

シークレットステージ

カジノ

スロットゲーム。ウサギの〝ウフーン〟アハーン〟が脳天気だ！

モグラたたき。ブロックをけとばしてモグラをやっつけろ！

ショップ。にゃんにゃんをやさしく見守る犬……〝わんわんわん〟

クレイジークライマー2

日本物産

2本レバーが帰ってきたぞ!!

●ストーリー

超高層ビル無装備クライミング……。それは、人気エンターティナーのプレイヤーにとって、誕生日記念のイベントとしては最高の企画であった。無数の観衆に囲まれた、都市いちばんの超高層ビルは一世一代の晴れ舞台だ。

しかし、彼の人気をうらやむライバルたちが、ビルに潜んで妨害を企てているぞ！ GO!! クライマー！ 命がけのパフォーマンスを成しとげて、「不条理世界」の頂きを極めるのだ!!

コングの逆襲だ！

ノーミスクリアするとこんなデモ画面が見れるぞ！

遠藤雅伸のランダムトーク【10】

小説家 東郷 隆

今回は、ハドソンが放つPCエンジンのゲーム「定吉七番 秀吉の黄金」の原作者、東郷隆さん。とにかく、よくしゃべる気さくな方。さすがの遠藤さんも押されぎみ——!?

撮影／小阪和則

さくまさんとは、昔からの知りあい

遠藤 今度、PCエンジンのゲームの原作をなさったということですが。

東郷 偶然なんですよ。たまたま「定吉七番シリーズ」を読んでくれていた人がいたんです。角川文庫もなかなか知名度あるなと思いました(笑)。定吉シリーズは10作ぐらいまで続けるつもりだったんですが、どうするか考えていたんです。新しい作品を書いたほうが楽しいかなって。そんなとき、ちょうどゲームの話が舞い込んできまして、まぁおもしろいかなと思って。

話はちょっとそれるけど、昔学生マンガ連盟というところにいまして、学生時代にマンガ描いてたりしてたんですけど、そこに、さくまあきらさんがいたんです。

遠 さくまさんとは、7月号で対談していますよ。

東 ちょうど、8年ぐらい前に小学館でばったり会ったんです。そのとき「今、アニメの仕事をしてるんだ」とか言ってて、まあ当時はアニメのブームみたいなものがあって、今のファミコンブームみたいな感じでしたよね。ああ、替わり身が早い人だなあと思いました(笑)。

で、ある日テレビを見ていたら、さくまさんがハドソンでゲームを作ってる場面が映ってたんです。企業情報かなんかのドキュメンタリー番組でしたね。アイデアを小さな紙に書いてボードに貼り付けたり、たいへんな作業をはじめたもんだなと、呆然として見てました。そしたら、その1ヵ月後にゲームの話がきたんです。

遠 それは、いつごろでした。

東 話がきたのは去年の夏、ちょうど1年ぐらいたちますね。9月ぐらいからバタバタと取りかかって、今年の1月ぐらいまで、北海道と東京を行ったり来たりです。勉強のつもりでさせてもらってましたから、おもしろかったですよ。今まで、ゲームにはあんまりのめりこまずに、一歩離れて見てましたから。

遠 今回はどういうかたちでゲームのほうに関わられたんですか。

東 まず、最初に原作を書きました。10月に角川書店から文庫で出ます。最初は、シリーズ第2作目の「ロッポンギより愛をこめて」をゲーム化しようと思ったんです。鉄道で移動しながらストーリーが展開するからちょうどいいんじゃないかって。でも「ロシアより愛をこめて」のパロディだから、ちょっとヤバイんじゃないかってんで、オリジナルを書くことにしたんです。

ゲームでグラフィックを担当してた安永航一郎さんのマンガ連載も10月から「少年サンデー」で、始まります。はじめは原作どおりに、と言ったんですが、すべて彼にまかせました。小説とゲーム、マンガがそれぞれ独立していいんじゃないかと……。ゲームのストーリーとも微妙に違ってますよ。3つとも話を変えてしまったんです。

ゲームは、けっこう複雑なんです

遠 このゲームは、サクサクっ

東郷 隆 とうごう りゅう

1951年12月、横浜生まれ。国学院大学卒。「コンバットマガジン」の編集や軍事評論を手がけ、現在、小説やマンガ原作で活躍中——!

これが、PCエンジンのゲーム画面。くわしくは、P18を見てくれ。

とできましたよ。

東　最初は、すらすらっといくのに、とちゅうでつまったりして、わりと落し穴を掘ってあるんです。まあ、現場も楽しんで作ってるから、しょうがない(笑)。

遠　普通の人だと、けっこうひっかかりますよ。コマンドに順番があるのがちょっとね。やりすぎかな(笑)。

東　あれは、最初はなかったんです。プレイしてたら、急に知らない場面が出てきたりして。

　ゲームの仕事してて思ったのは、ゲームを作る人には、2つのタイプがあるんですね。

　ギャグの部分を削って、複雑にして、それを売りネタにするほうが売れるっていう感性もった人間と、あと、これはお笑いゲームなんだから、サラっといって、最後のヘンな絵や場面を売り物にしようとする人とがいるんです。後者だと「桃太郎伝説」みたいになるんですけど、今回の定吉は、複雑さを売りにしたほうでしたね。

イアン・フレミングは悲惨な人!?

東　日本人というのはなんにでも職人芸を求めちゃうようなところがありますよね。たとえば、昔の日本の軍隊でもそうですね。擲弾筒なんて武器は日本人にしか扱えないんですよ(笑)。

遠　ドイツ人も似たようなところがありますけどね。

東　で、職人志向ってことを考えて、主人公を丁稚にしたらおもしろいなと思ったんですね。

遠　定吉シリーズって007のパロディですよね。

東　007の原作者のイアン・フレミングは本物のイギリス情

FILE BEEP PEOPLE

報部の人間だったんです。かわいそうな人なんですよ(笑)。貴族の次男か三男なんですけど、新聞記者から情報部に入ったんです。ちょうど、イギリスがダンケルクで負けて落ちこんでたときですね。

それでノルマンディー上陸作戦のときは、はりきりすぎて3階建てのビルぐらいでっかい車輪にロケットをつけたとんでもない秘密兵器を作って、イギリス経済に重大な打撃を与え、左遷されちゃった。そんな人なんです(笑)。

その後、ナチの財宝摘発係になってから、すぐ情報部クビになってます。それからロイターの記者になったのかな……。

小説を書いたのは、「カジノロワイヤル」が最初ですね。映画は「ロシアより愛をこめて」で爆発的人気が出て「ゴールドフィンガー」でフレミングもやっと懐がうるおったんですね。ところが、借金を返してこれからってときに、肺炎になって死んでしまったんです。かわいそうな人ですよね。

原作は、当時ケネディ大統領が読んでるっていうので話題になったらしいですね。海外では、007シリーズって、東西の情報戦のパロディとして読まれてたんです。映画なんかも、ソ連の外交官なんかゲラゲラ笑いながら見てたらしい。日本では、大まじめで受け取られてましたけど……ショーン・コネリーのまねを本気でやったり(笑)。

それで、日本で原作のノリを生かすとしたら? と考えて作ったのが定吉シリーズです。イアン・フレミングと花登筺を組み合わせて時代劇ふうの話にしちゃった(笑)。

あんまり、マニアックなのはどうも…

東 最近のゲームのなかでマニアがこうじて、エロのほうに走ってしまうというのがありますが、あれはイヤですね。

昔は、遊びのサイクルが長かったでしょ。それが、どんどん短くなっていってますからね。パッとやって、パッとおしまい。かといって、次々買えるほど、ゲームは安いもんじゃないし、作るのにも、ちょっと手を入れると、半年から1年かかっちゃいますから。たいへんといえば、たいへんですよね。

だから、僕は、ゲーム業界とは、1歩離れてようと思ってたんです。ゲーム業界に原作を売り込みにくる作家がよくいますね。でも、たいてい、たいしたもんじゃない(笑)。

遠 そりゃそうです。ちゃんとしたゲーム作れるところは、そういうのは全部断わって、自分でオリジナル作りますから。

僕なんかだと、いろいろゲームやってみて、つまんねーなぁというフラストレーションがたまるでしょ。そのフラストレーションを原動力にしてゲーム作るんです(笑)。

「定吉」では、2ヵ所、行きづまっちゃったところがありました(笑)。謎は解けているのに、手順がわからない部分があるんです。

東 そこは原作とは違うので、僕は知りません(笑)。後から出てきたんですよ。

ゲーム作ってて、容量が2メガだからって何回か言われましたね。漢字をけっこう使ってましたんで、話のほうを軽くしろと言われました。で、なおかつ複雑な部分を入れるというんで、そうなっちゃったんじゃないですか。ハドソンは北海道にありますから、北海道ノリみたいなところがあって、やや、とまどいましたけどね。

別に大阪、嫌いじゃないです

遠 原作はちょうど関東と関西の対立みたいなもんですよね。

東 東京をそうとうバカにしてたんですけど、ゲームでは、すこしマルくしてますよね。

遠 大阪についてはどうですか。

東 大阪が好き、東京が好きってのはないんですよ。いま、どこもミニ東京化してしまっているわけでしょ。全部、平等化してますよ。

遠 ガキのころは大阪嫌いだったんですけど、大阪は食事がうまいんで、認めるようになりました(笑)。

東 大阪は、ヘンなヤツを尊敬する社会なんです。お金儲けが好きな土地だから、ノホホンとしてヘンな仕事をしてるヤツって尊敬されるんです。そういうことに美学を求めるんですね。地域的にも東京と比べると、ひどく狭いですからね。高級住宅地といわれる芦屋にしても、中心地から電車で30分ですからね(笑)。

遠 ぜひ、ゲームのほうもシリーズ化して作り続けてほしいですね。次回は、TV局とか広告業界をネタにしておちょくってほしいなー(笑)。

今日は、ほんとうにありがとうございました。ほんとうは、オフレコの部分が一番おもしろかったんですが——(笑)。

定吉七番シリーズとは——!?

殺人許可証をもつ丁稚、大阪商工会議所秘密情報部員、定吉七番が、関西の経済破壊を狙う悪の結社を相手に活躍する。汎関東主義秘密結社"NATTO"が因縁の宿敵。

これまで「定吉七は丁稚の番号」「ロッポンギから愛をこめて」「角のロワイヤル」「ゴールドういろう」の4冊を刊行。ゲームの発売にあわせて、第5作「太閤殿下の定吉七番」が刊行される。

定吉七番シリーズの文庫本。角川書店刊。

FILE BEEP OVER SEA

最新・地球ソフトウェア報告【11】

こわーいビールスのお話

文／桃園隆夫
協力／パイナップル68000
☎／03・294・6502

ビールスにご用心！

最近なにかと話題になるビールス。アメリカではかなり多くのパソコンユーザーに被害を及ぼしているこの病原菌、いろいろなタイプのものが日本にも上陸し始めている。

このビールスは何かというと、パソコンのOS部または普通は使わないメモリーエリアに忍び込み、ディスケットをイニシャライズするときにブートトラックに自分自身を書き込んで、どんどん繁殖を続けていくというものだ。

ブートトラックに書き込まれるということは、次にそのディスクをブートすると、またメモリの中に入ってしまうということで、ユーザーが気がつかないでいると、家にあるプログラム全部がビールスに侵されていた、なんてこともあるので大変だ。

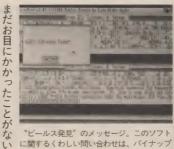
最初の頃のビールスは、ただディスクのブートトラックに入り込むだけで、プログラムやシステムに害を及ぼすものではなかった（ジョーク的なものだった）。ところが最近のビールスのなかには、あるときになると勝手にディスクにフォーマットをかけたりするものも現れてきている。

Something wonderful has happened
Your AMIGA is alive !!!
and, even better...
Some of your disks are infected
by a VIRUS !!!
Another masterpiece of
The Mega-Mighty SCA !!

こりゃ大変！　アミーガのディスクがビールスに感染しているとのメッセージが……。

ビールス退治のお医者さん登場。これ以上の感染をくい止めるには素早い対応が肝心！

また、ビールスがメモリー（RAM）の中に入るだけならパソコンの電源をOFFにすればビールスはいなくなるが、悪質なビールスになるとクロック（時計）が使っているメモリーの中に入り込んでしまうものもある。このクロックのメモリーに入ってしまうと、パソコンの電源をOFFにしてもダメ。クロックに使われているリチウム電池を取り外すしかないのだ。

アミーガでのビールスは、今のところ6タイプあるらしいが、プログラムを破壊するような悪質なタイプには、幸いなことにまだお目にかかったことがない。

〝ビールス発見〟のメッセージ。このソフトに関するくわしい問い合わせは、パイナップルまで。

アミーガのビールスは、スイスで作られているという話で、ヨーロッパ方面（とくにドイツ）のゲームソフトによくひっ付いてくる。

このビールスを見つけ、退治するには、PDSにある〝ビールスX〟等を使ってかんたんにできる。この〝ビールスX〟をメモリーに入れておくと、ビールス入りのディスクがドライブに入ると、すぐにスクリーン上にウインドウを開いて教えてくれるというわけだ。

とにかく、ビールスはどんどん悪質になっていく恐れがあるので注意が必要だろう。

ROCKET RANGER

アミーガ　9000円

シネマウェアシリーズの待望の新作〝ROCKET RANGER〟がついにリリースされた。シリーズの最新作だけあって、アッと驚くアニメーション・エフェクツやサウンドでプレ

1940年。ナチスドイツに支配された未来から、小型ロケットが送られてきた。

FILE BEEP OVER SEA

メニュー画面。まず各種情報を検討して、目標を決めて出発だ。

イヤーを楽しませてくれる。

舞台は1940年。ナチスドイツが大戦に勝った未来の世界から（ドイツが世界を支配している）、背中に背負う小型ロケットなどが転送されてくる。つまり、未来人から、まだ手の打ちようがあるこの1940年に、ナチをなんとかしてほしいというわけだ。

プレイヤーは、転送されてきたものを使ってロケットレンジャーになり、各国に散らばる味方のエージェントたちの情報を頼りに、月に行くために使うロケットのパーツを集める（これは5つの部分に分かれている）。

このときナチは、すでに月に基地を持っており、LUNARIUMという、月でしか採れない鉱物を使うロケット（世界征服のための最強のロケット）を

色が変わっているところがドイツに占領された地域。人物の絵のところには味方エージェントがいる。

いよいよTAKE OFF。まず十分に助走してから飛び立つのだ。

敵陣内を飛行中。激しい対空砲火が襲ってくる。

作るため、地球上の秘密基地に工場を建てる。そして、もっともっとLUNARIUMの生産を高めるため、アメリカからバーンストルフと娘のジェーンを、飛行船ツェッペリンに乗せて誘拐してしまうところからゲームは始まる。

さあ！　飛行船がドイツに着く前に追いついて救出しないと、ますます救出が困難になるぞ！

ジェーンは研究中の洗脳マシンの実験台としてゾンビ・ウーマンにされそうだし、博士も研究に響かない程度にふ抜けにされそうだ。急げ！　レンジャー、シークレットデコーダーホイールの目盛りを正確に見て飛び立つのだ。キミの燃料のLUNARIUMは160しかないぞ。USE WISELY！

ドイツ兵とのなぐりあい。左の箱の中には重要なアイテムがあるかも。

BUBBLE GHOST
アミーガ　8000円

これはまたかわいいおBAKEのゲーム。大きなシャボン玉を口でフーッフーッと吹いて、次の面へ進めて行くゲーム。

あちこちに、上下する剣がぶら下がっていたり、炎があったり、おまけに出口はとても狭いのでけっこうむずかしい。なんとなくユニークで、ホッとなごむ感じのゲームだよ。

シャボン玉を口で吹きながら、出口まで運ぶ。面が進むにつれて、いやらしい仕掛けが増えてくるぞ。

STARGLIDER II
アミーガ　9000円

STAR WARS大好き人間にはたまらない、あのSTARGLIDERが、今度は3Dのソリッドになって新登場。

目的は、宇宙の敵が建設しつつあるDEATH STAR（のようなもの）を、完成する前に探しだして破壊することにある。

普通3Dでソリッドだと、動きがいまいちな場合が多いけど、このSGIIはすばらしく高速で、とても滑らかに動く。その上1枚のディスクにアミーガ版とST版が入っていて、ちゃんとブートしたほうのマシンのフォーマットで読み込んでくれるから驚きだ。

アミーガお得意の３Ｄ画面。あまりに滑かに動くので、酔っちゃいそう。

目標を決めてワープ。雰囲気出てるでしょ！

大気圏外に脱出。別の惑星目指して移動開始。

FILE BEEP

GAME SOUND

サウンドクラブ
ドラクエ『クラシック』コンサート

文／氷水芋吉 イラスト／山本 護

なんと、クラシック！

夏休みも終わろうという、残暑益々厳しい8月29日、ボクはとあるクラッシックのコンサート（！）を聴きに、五反田の簡易保険ホールへ行ったのであった。まずはその話からはじめることにしよう。

図1 『アンジェラス』呪いのモチーフ

モチーフとは、ある曲の曲調を決定づける最小単位のメロディのこと。このメロディを繰り返したり肉付けしたりすることによって、1つの曲ができあがる。

「クラッシックコンサート」などというと、いい歳したボクでさえ、どうも堅苦しくて縁遠い、といった印象をもってしまうもの。たぶん、いつもゲーム音楽ばかり聴いてる人間だったら、同じように思っちゃうんじゃないかな？

——でも、それが『ドラクエ』となったら、話はまた別だ。

その日のコンサートは、「ファミリークラッシックコンサート・ドラゴンクエストの世界」と題されたもので、今回が2回目。演奏曲目は、交響組曲『ドラゴンクエストI、II』『ドラゴンクエストIII』。

しかも演奏するのは、NHK交響楽団メンバーによる(！)「ファミリークラッシックオーケストラ」というのだから、クラッシック慣れしてないボクでも、ちょっとワクワク。

会場に入ってみると、普通のクラッシックコンサートでは絶対にないだろうなあ、というほど、子供が多い多い！ たぶん聴衆の平均年齢は、今まで行われた、どのクラッシックコンサートよりも低かったのではないかな。

まあ、そんなこんなを考えながらも自分の席に着くと、時はすでに開演間近。あれほど騒がしかった聴衆も、まるでマホトーンをかけられたかのように静かになってしまっている。

さすがはドラクエ——!?

開演前 すぎやま先生に聞く

その日のコンサートは2回公演（ボクが行ったのは2回目）。じつはその合い間の時間になんと、いわずとしれたドラクエミュージックの作曲者、すぎやまこういち先生に取材することができたんだ（すぎやま先生は当日、司会&解説をされていた）。で、どんなことをインタビューしたかというと——。

芋吉 「ファミリークラッシックコンサート」も今回で2回目ですが、どういうキッカケで、どういうお考えではじめられたのですか？

すぎやま 意外とナマのこういう音楽を聴く機会ってないでしょう。みんなレコードで済ませちゃってるから。もちろんレコードの音楽も素晴らしいわけだけれど、やはりナマの演奏から受ける感動というのは、特別なものがあるわけだから、ちょっとでも多くの人に触れてほしい、と思ってね。

最初は「お客さん来るかな？」

FILE BEEP GAME SOUND

と、ちょっと心配だったんだけれど、おかげさまでお客さんもいっぱい来てくださるから、この分なら来年もまた同じメンバーでやれるな、と。

㊫ たしかにボクのように20歳を過ぎた人間でも、この手のコンサートに足を運んだのは2回ぐらいしかありません(恥)。でも、もし子供のころに今回みたいなドラクエのコンサートがあったなら、絶対来ていたと思います。

実際、会場には小学生ぐらいの子供がかなり多かったんですけど、そういうことから考えると、子供のころにオーケストラ生演奏に出会えるというのは、それも大好きなゲーム音楽が媒介で出会えるというのは、とてもラッキーですね。うらやましいぐらいです。

すぎやま 夏休みにはよく「子供のためのクラッシックコンサート」が催されるらしいんだけど、とちゅうで運動会になっちゃうっていうのね。子供たちが飽きちゃって、会場の中を走りまわっちゃうんだって(笑)。それがこのコンサートにはなかったものね。

やっぱりゲームとのからみで、引き込まれちゃうところがあるんだと思うよ。

㊫ それもやはり、ドラクエならでは、ですね。

ところで、ボクは今朝リハーサルを見せて(聴かせて)いただいたんですが、すごいと思ったのは、オーケストラの演奏から受けるイメージと、ゲーム中の曲のイメージが、ほとんど寸分違わず同じものだということなんです。

たしかに違いも、当然あるにはあるんですが、それはたんに「解像度」の違いというか……たとえばゲーム音楽を目をつぶって聴いていると、ゲームの画面が思い浮かぶわけなんですけれど、リハーサルを目をつぶって聴いていたら、もっとリアルな、まるで実写みたいな風景が浮かんできたんです。

でも、その2つは、まったく同じ風景だと感じられる、そこがすごい! と思いまして。

すぎやま それは、たくさんの生身の人間が、それぞれの楽器を演奏するんだから、細かい節節が「歌っている」っていうことなんだよね。1音1音に、演奏者が微妙なニュアンスを込めているってことでね。コンピュータに「歌わせる」っていうのは、ものすごくたいへんなんだ。

それと、「風景が同じ」というのは、僕のなかにあるドラクエのイメージは決まっているんだから、それは変わりようがないんだよね。つまり、(ドラクエ) Iの音楽を最初に作りはじめたときから、このゲームの音楽世界はこうだ、という設定ができてるわけ。I、II、IIIとバラエティはあるけど、根っこではまとまっているはずなんだよ。

㊫ つまり、オーケストラの楽譜を書くのもファミコンのPSG用の楽譜を書くのも、まったく同じイメージを元にされているわけなんですね。ところで1曲作るのに、どれぐらいの時間をかけられるんですか?

すぎやま それはね、ちょっと答えようがないんだよ。たとえば5分でメロディがさっとできたとしてもだよ、それは僕の音楽的な人生すべてがあったうえでの5分だから、50年プラス5分(笑)。

あと、メロディがパッとできても、ファミコンだと、3声に編曲するのにけっこう時間がかかるね。3声しかなくたって、組み方ひとつでセブンスフラットナインスだろうが、サーティーンスだろうが(注・和音の種類。どちらも4声以上で表現すべき和音)、相当複雑なハーモニーを表現できるはずなんだよね。でもその分、音の組み方をかなり綿密にキチッとしないといけないわけ。

それと気をつけないといけないのはね、3声しか使えないからといって、最初から最後まで3声ベッタリ鳴らしちゃうっていうのは、失敗なの。シンフォニーオーケストラでもファミコンの3声でもまったく同じことだけれど、音の薄いところと厚いところの変化があってはじめて、色合いが出てくるわけでしょ。ドラクエの「海」でも「王宮のフーガ」でも、最初の部分は1声。後から2声追いかけてくるから、盛り上がりが表現できるんだよね。

㊫ とすると、PSGで曲を作るときも、オーケストラの感覚で、盛り上がりを作ったり……?

すぎやま そう。逆にいえば、ファミコンの3声でキチっとできてる音楽というのは、シンフォニーオーケストラに書き直すときでも楽だね。そのまま直せばいいんだもの。

㊫ オーケストラだと、その振幅を増幅するというか、よりダイナミックにできるわけですね。

すぎやま うん、そういうこと。

『アンジェラス』も聞いてしまおう!

㊫ 最近、『アンジェラス』を「アプリシエーションシステム」(注・1回ゲームを解くと、「コンピュータが最短手順でその過程を再現してくれる」機能が使えるようになる)で楽しんだんですが、あの「モチーフを展開させる」という曲作りの方法は『ジーザス』でもありましたね。それはやはり映画音楽を意識されたのですか?

すぎやま 映画音楽はもちろん、交響楽だって、全体の曲が、あるモチーフを元にしてできているよね、ひとつの世界を作り上げるために。

アンジェラスでも、呪いの場面には必ず「ソーミーラミレミ」というモチーフを元にした曲を出しているけれど、そうすることによって、ひとつのまとまった世界ができるでしょ。

㊫ 少なくとも、それまでがどんなに陽気なシーンでも、どんなに明るい曲が流れていても、そのモチーフの曲が流れた瞬間、「やばい! 死人が出る!」とは思わせますね(笑)。それも、覚えやすいかんたんなメロディだから、よけい効果的で。

すぎやま そうそう。モチーフというのはシンプルなほどいいし、力があるの。

㊫ シンプルなほうがバリエーションを作りやすい、ということですか。

すぎやま そうだけど、でもゲ

FILE BEEP GAME SOUND

ーム音楽の場合は、パソコンでもFM3声、PSG3声がやっとでしょ。その範囲内で変化をつけるのは難しいよ。

(芋) たしかに、「モチーフだけ考えろ！」と言われたら、ボクにもどうにかできそうな気はしますけど、「それを元にしてパソコンで曲を作れ！」と言われたら、うなってしまいますね……(笑)。

すぎやま ゲーム音楽を作る場合、そこが腕の見せどころなんだけれどね。同じイメージを基にしていても、アンジェラスだったら、現代音楽ふうのものとか、最初の舞台がペルーということで異国風の音楽だったりとか、舞台が新宿に移ると急に、現在わが国が置かれた音楽状況になって(笑)。もしSFだったらテクノっぽい音になったり(笑)するだろうね。

(芋) そのあたりは、いろいろと注文を受けるのですか？

すぎやま それはいろいろ注文されるね。逆に、そこでちゃんと的確な注文が出せるかどうかが、演出家の腕の部分でしょう。

(芋) すぎやま先生から演出家に注文を出すなんてことはありませんか？

すぎやま 曲順について希望を出したことがあったかな。この曲とこの曲は、ぜひ、この順番で流してほしい、とか、ここにもう1曲入れるべきだ、とか。

ゲーム音楽で絶対に欠かせないことに、何度聴いても飽きないってことがあるでしょう。大きい声じゃ言えないけれど、あるゲームで、熱中してても、音に飽きちゃって、他のレコードを聴きながら遊んだってことがあったわけ。もうそれはゲーム音楽としては失格なんだよね。

これは「言うは易く、行うは難し」なんだけど、そういうことがないように、気を配ってはいるよ。

(芋) それでは最後になるんですが、アンジェラスで「ここはとくに自信がある！」というところがあったら……。

すぎやま アンジェラスは、88のステレオ音源ボード（サウンドボード2）の能力をフルに活用した、はじめてのゲームなんだよね。88の能力を、プログラマーの田口君と2人で極めようじゃないかということで、かなり「あーでもない、こーでもない」ど。効果音なんかもPCM音を使ったりしてね。これはもう、パソコンゲームファンに「どうじゃ！ 88でもケッコウなシンセサイザーじゃない？」って言いたい感じ(笑)。

プログラマーの田口君とも、『あうん』の呼吸でわかるようになってね、ギターっぽい曲を書いて渡したら、よく「歌わせた」ギターサウンドのプログラムを作ってきて『先生どうですか！』って持ってきて。彼に『いい演奏したねえ』と言ったなあ。

(芋) サウンドボードが付いていないと損ですね。

すぎやま そうなの。NECから少しもらわなくっちゃ(笑)。

それとね、レコードのほうなんだけど、前半は88の曲、後半はフェアライト（音楽制作用コンピュータシステム）で作ったの。88対フェアライト(笑)。88も意外と大健闘しているわけ。比較してみるとおもしろいよ。

(芋) 値段にして、百倍以上違いませんか！(驚)

すぎやま エンディングの曲なんか、スタインウェイ（有名なピアノ）のサンプリング音でまったくのピアノ曲に仕立ててあるから、けっこうそれっぽくできあがっているよ。

(芋) なるほど。

――今日はどうも、休憩時間を割いて取材に応じていただき、どうもありがとうございました。

コンサートは――

――「運動会」もなく、盛況のうちに終了。ボクはといえば、眠気を覚えることもなく(?)、すべての曲を感動をもって聴き終えたのだった。とくに心を動かされたのが「ジパング」。まさかオーケストラで、あんな雅楽みたいな曲ができるとは……。

まあ、不幸にして行けなかった人は、10月21日にアポロンからこのコンサートのライブ盤が出るそうなので、そちらを聴いてみてほしい。そして、次の機会にはぜひ、コンサートに足を運んでほしい。

――コンサートに行くのなんて、すぎやま先生いわく「慣れ」なんだから――。

最新レコード&ビデオ紹介

ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス

(キングレコード、CD3,000円、CT2,500円)

純日本ふうRPG「YAKSA」と中世ファンタジーRPG「ARCUS」のすべてのBGMがいっぺんに聞けてしまうとってもお得なレコードだ。どちらもサウンドボードII用（ステレオ）にアレンジされていて、おまけにハイグレードバージョンの曲も2曲収録されているのだ。「魔空への序曲」（YAKSA）なんかおすすめ。

交響曲「イース」

11月5日発売
(キングレコード、CD3,200円、LP／CT2,800円)

(収録風景)

日本ファルコムの大ヒット作、「イース」と「イースII」のBGMがどれだけすばらしいかは、もはや言うまでもないね。今までに数々のアレンジバージョンが出たけれど、今度は交響曲になって登場だ。編曲は「マクロス」「ウィザードリィ」でおなじみの羽田健太郎氏。これまでのものとはまた違った雰囲気が味わえる。

ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート

10月21日発売
(アポロン音楽工業、CD3,000円、CT2,500円:アルティ、LP2,500円)

今月のサウンドクラブでも紹介されているドラクエのコンサートなんだけど、もうアルバムとして発売されることになった。

演奏するのは、昨年に続き「NHK交響楽団」。当然演奏の内容は超一流だぞ！ A面はドラクエI&IIからよりすぐったもの、B面はIIIのオーケストラアレンジだ。

どちらもききごたえありだぞ！

ラスト・ハルマゲドン全曲集

10月25日発売
(ポリスターレコード、CD3,000円、CT2,500円)

パソコンゲームの新星ソフトハウスであるブレイングレイが、この夏たたき出したヒット作である「ラストハルマゲドン」。

曲の内容はサウンドボードIIによる曲、48曲+リミックスバージョンが2曲という構成。

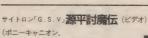
ゲームをやった人も、やっていない人もこれを聴いて最強最後のRPGのすごさを感じちゃおう！

GAME SOUND NICHIBUTSU

――G.S.M. NICHIBUTSU 1――
(ポニーキャニオン、CD2,800円、CT2,500円、LP2.200円)

ついにファン待望の1枚、ニチブツミュージックが出た！ 古くはムーンクレスタからテラフォース、さらに初のマージャンミュージックの制覇まで、全103曲をノンストップのメドレー方式で再現。テラクレスタもバッチリFM音源バージョンで収録。ニチブツ独特のドラムをじっくり味わってもらいたい。

サイトロン「G.S.V」源平討魔伝（ビデオ）

(ポニーキャニオン、
30分カラー、VHS／β3,800円)

1年前、AMショーで話題を呼んだあの幻の源平ビデオがついに発売される!! ゲームとしてではなく、1つのビジュアルとして源平のイメージをとらえ、アニメ・特撮などを駆使したプロモビデオなのだ。安易な攻略モノと相場の決まったゲームビデオと違って、手間をかけて作ってるから、絶対に必携!! 見ない奴は㊙が許さん。

FILE BEEP TECHNOLOGY

マニアル浜口のTVゲーム進化論【11】

ゲームマニアのためのパソコン入門

文／浜口 勇
イラスト／石黒 茂

ネタ不足に悩むビデオゲーム進化論である。

なんでそんなにネタがないかというと、スーファミ、マークVがもうすぐ出そうなので、そのようす見をしているのだ。

出る出ると言われては、こちらも落ち着いていられないということである。

そこで、今回は半端ではあるが、お初にパソコンゲームのあたりを攻めてみよう。

つまりゲームマシンとしてのパソコンの能力について考察しちゃおうというわけである。

どのパソコンがゲーム向きなのか？

パソコン雑誌では普通、どのマシンがよいとか、どのマシンが悪いとかはあまり直接的には書いていないものだ。それは、パソコンの能力というのはいろいろな側面があるので一概には言えないためなのである。

しかし、ゲーム向きかそうでないか、という目で見れば一目瞭然、明らかに使えるパソコンと使えないパソコンがある。

それでは、どういったパソコンがよいのか？　重要な要素を取り上げて行くと……。

①速い

スピードが速い機械ほどよいのは当たり前。なかでもCPUのスピードは直接響いてくる。

同じクロックスピード（1秒間に何回処理を行えるかを決める時計、ほらファミコンなら6502、1・75メガヘルツとか、セガは3・5メガヘルツとか言うでしょ）で比べると、諸説さまざまだが、8ビットならZ80を1とした場合、6502なら3～4倍ぐらい、6809なら2～3倍ぐらいの処理能力を持っていると言われている。

だから6502、7メガヘルツと言われているPCエンジンは異常に早いわけだ。

ちなみに、6502、1メガヘルツのアップルIIでさえ昔は速いと言われていたし、3・5メガヘルツのアタリなんかはベラボウに速いということになっていた。

16ビットになると、あまり単純にスピードを比べることはできないが、同じクロックなら68000と8086はだいたい似たようなものということになっている。多少8086が遅いらしいのだが。

それに比べて80286は8086の約2倍のスピードと、かなり早い。これは80286が68000や8086よりも新しいCPUなので当然である。

68系のほうは、これまた単純には比べられないのだが、68020の16メガヘルツが68000の10メガヘルツの倍、68030の25メガヘルツがそのまた倍のスピードということだ。

最近期待が大きいのはV33という、PC-98VM以降に使用しているV30CPUの高速版で、これは16メガヘルツなら8メガヘルツのV30の4倍ぐらいのスピードらしい。これが使用されれば、ベラボウに速いホビー機

が登場する！

ただし、単純にCPUのクロックスピードにこの比率を掛けただけで、パソコンのスピードが出るわけではない。

古いタイプのパソコンでは、画面を表示している間はCPUが動けないという弱点があった。たとえばPC-8001やPC-8801マークIIではZ80の4メガヘルツなのだが1・6メガヘルツ程度の能力しか発揮できなかったし、AVより前のFM-7シリーズではサブCPUという画面制御のためのCPUは2メガヘルツだったが、実質0・6メガヘルツぐらいの能力しか出せなかった。

そのほか、パソコンではメモリーウエイトというのがあって、これは低価格で遅いRAMやROMを使うために、CPUをそのスピードに合わせて止める（ウエイト）方法だ。これは当然遅くなる。

スピードを単純に比較するのは僕らが考えているよりも、難しいということが言える。

②メモリーの量が多い

メモリー量というのはゲームの内容を決める大きな要因の1つだ。

メモリーは力だ！　とか、スピードだ！　などと言われているぐらいで、メモリーの量が増えることによって少ないメモリー量では使えなかったさまざまな技術を使うことができる。

たとえばRPGではスピードよりもメモリーとの兼ね合いの部分が多い。

アクションゲームにおいても、敵のパターン数や大きさに、直接関わってくる問題である。

最近のアクションゲームではプログラムのかなりの部分を、こうしたパターンデータが占めるので、いかにデータが入る場所を確保できるか、という問題になってくる。

たとえばMSX2などは、パターンデータをVRAMの中に持っているので、こうしたメモリー量の問題に対して8ビットパソコンのなかでは、かなり楽になっている。

③画面を処理する能力が高い

これはスプライトやスムーススクロール機能などの能力のほかに、もっと基本的な画面の分解能が適当か？　とか色数が適当か？　などのことも含んでいる。

ところで、これも最終的にはスピードの問題になってしまうので、いかに高機能でかっこよくても遅くてはあまり意味がない。たとえばX68000の6万5千色モードやFM-77AVの4096色モードなんかは遅すぎてゲームには使えない（FM-77AVに関しては使う方法もあるのだが）。

そういう意味ではPC-8801の640×200ドット、8色なんかもあまり意味がない。320×200ドットの16色のほうがずっと使えるだろう。

古いだけあって、そのほかの点でもPC-8801やFM-7などのシリーズには問題が多い。なんといっても1画面しか持てないというのがかなり辛い。これはある種のゲームソフトの存在を不可能にする構成だろう（そのわりにはスタークルーザーなどというゲームが出るところは、プログラマーの精進の結果とも言えるのだが）。

ところで、最近のパソコンで重要視されているのはスプライトとかスムーススクロールではなくて、bitbltに関わる機能だ。これはかんたんに言うと、画面上に物を描くという作業全般に与えられた名称で、そのときにCPUがやらなければならない仕事のうち、どれくらいをハードウェアが肩代わりできるかということだ（話すと長いので詳しいことはパソコンを本格的に取りあげたときにやる）。

図1に、いくつかのパソコンの画面関係のハードウェアの模式図を示した。

もちろんスプライトやスムーススクロールもスピードという点でいまだに重要だ。これはbitbltのスピードがあまり早くできないせいでもある。X68000や88VAはその点でゲーム向きに作られていると言えるだろう。

④サウンドハードウェアの機能が高い

FM音源がブームだ。音質は飛躍的な進歩をとげ、コストもけっこう安いという特徴のためである。

それに比べると、PCMが騒がれるわりにあまり普及しないのは、コストが比べものにならないくらい高いからだ。

AMIGAなどはPCMなのだが、これには多くの工夫がある（図2）。

図1　VRAMの構成

PC-8801: Z80 ⇔ RAM / VRAM

MSX2: Z80 ⇔ VDP ⇔ VRAM; Z80 ⇔ RAM

FM-7: 6809 ⇔ 6809; 6809 ⇔ RAM; 6809 ⇔ VRAM

AMIGA: 68000 ⇔ RAM / VRAM; 68000 ⇔ VDP; VDP ⇔ RAM / VRAM

X1: Z80 ⇔(I/O) VRAM; Z80 ⇔ RAM

X68000: 68000 ⇔ RAM / VRAM

それぞれのパソコンはVRAMに対して特徴的な接続のされかたをしている。これはスピードに大きな関係がある

日本製のパソコンに、新たにこういったハードウェアを取り付けるのは大変である。

そこでPCMはおいといて、FM音源について考えてみよう。

FM音源の最大の弱点は、そのスピードの遅さだろう。これは何かをやらせようとするたびに、必ずかなり待たされるのである。

そこでできるかぎり音源を操作しないようにしている(図3)。

ただし、OPMなんかはけっこうかんたんに扱えるように作ってあるので少しは工夫できるかもしれない。

図2 PCMまわりのハード

RAMかDMACが必要

AMIGA: 68000 / RAM / PCM

X68000: 68000 / RAM / PCM / DMAC

その他: CPU / RAM / PCM / RAM

AMIGAは最初からPCMの使用を強く意識して作られたハードウェアだが、日本のパソコンでは付録にすぎない。

売れてるパソコンはよいパソコン?

どんなに機能が高くても、本当にそれがよいパソコンだとは限らない。

ゲームをやりたくてパソコンを買うならば、やっぱりゲームがたくさんあるパソコンが欲しくなるのが人情だ(というよりも当り前)。

それに加えて値段という問題もあって、あまり高いものは買いたくても買えない。

では、みんなPC-8801を買ってしまえばよいのだろうか? 僕が思うに、PC-8801の機能ではある種のゲームは絶対にできない。

それに加えて、自分でゲームを作りたいと思っている人もいる。そういう人にとっては、ゲームを作りやすいパソコンと作りにくいパソコンというのは、そのパソコンにゲームが多い少ないとはあまり関係ない。

では、どんなパソコンがゲームを作るのに楽なのか? こいつはかなり難しい問題だ。

PC-8801のゲームやMSX2のゲームを作るのに、ソフトハウスがはたして88やMSXだけで作っているかというと、たぶんそうではない。PC-9801を使って作っているところも多いと思う。

88やMSXは、ゲームをやるには十分な機能を持っているけれど、作る段になるとなかなか問題が多いのだ。

非ユートピア的状況

昔(といっても5年から10年くらい前)、多くのパソコン少年、またはパソコンホビーストと言われる人たちは、パソコンの性能がよくなれば、もっと凄いことがなんでもできるようになるに違いない、と考えていた。

しかし、今現在、その当時考えられていたほとんどの機能がパソコンに付加されたのに、状況はあまり変化を見せない。

たとえば、今もっとも安価なパソコンであるMSX2は、またもっとも複雑な8ビットパソコンでもあるが、その機能をどこまで生かせるかは心許ない。

また、PC-9801のスピードは、一昔前のスーパーミニコンよりも速い。

もしかりに、「ゲームを作りたい」、「ゲームプログラマーになりたい」という人がいるならば今がチャンスだ。状況は悪くはなっていない。

では、前に書いた、作る段になるとなかなか問題が多い、というのはどういった意味なのか? という文句が来そうだが、今存在している(しかも日本のパソコンで)ゲームだけがテレビゲームではない、ということでそれに答えよう。

つまり僕たち素人がプロに対して対抗していくには、新しい切り口が必要になるということである。

最後に

だらだらと、よくわからないことを書いてきたが、今後、このコーナーで考えていかなければいけない問題について、最後に書いてみよう。

まず、テレビゲームを理解することが、テレビゲームで遊ぶために役に立つか? ということだが、これは断言できる。役には立たない。

しかし、テレビゲームを楽しむためには役に立つだろう。少なくとも、新たな視点を与えてくれるのは確かだ。

現在のテレビゲーム界というのは、混沌としていて、よい物が必ずしもつねに与えられるとは限らない。だから自分の目で見分けていくしかないのだ。

図3 PSGとFM音源の操作

PSG 音程や音量をCPUが変える

CPU / 音 / t

PSGは低機能だが早く、FM音源は高機能だが操作に時間がかかる。そのためFM音源ではPSGのような細かい操作はしない。

らくしょ＝にしぢまの

どっからでもかかってきなさい!!

＃7・パックマン一族を暴く

先日友人が、「この前『マ○オカレー』とかいうやつを食ってみたが、この世のものとも思えないまずさだった」と言っていた。さて、このカレーを作っている会社はどこでしょう？

な、なぜわかるんだ!?

「6月号のさわりの答えは『思い込んだら……』、7月号は『くまの子見ていたかくれんぼ……』、8月号は『ろくべえ』。当たったでしょ?」(一部ふせ字。茨城県・**常陸國國司つるにはもへじ**選手から)

うむむ、確かにそのとおり。正確には、6月号は『ゆけゆけ飛雄馬』の3番、7月号は『にんげんていいな』の2番なのである。8月号は『まんがなるほど／どうして物語』に出てくる、ピンク色のへんちくりんな生き物の名前のことだ。先日『あのうたこのうた……』とかいう本を読んでいたら、この歌が載っていたので読者のみんなはわかるだろうかと思ってちょっと試してみたのだ。

しかし、まさか正解を送ってくるやつがいるとは思わなかった。なんでも彼は19歳だというが、空恐ろしい話である。なんか不気味なので、つるには選手にはさらに下総、上総、安房三国を譲り渡し、**ザ・ちばらぎマスター**となってもらうことになった。よろしく。

ウサンクサイの王様(Lサイズ)

今月の「ウサンクサイの王様」は、前々回取り上げられなかった「パックギャル」、「パックマンJr」などを紹介する予定である。

「パックギャルですが、自分のパックマンに口紅とリボンがついているのと、デモ画面、迷路の形以外はオリジナルと同じ。ドットも10点で、マップは青い線だけではなく、色が塗ってありました」(いつぞやの**村正亜季委員**)

「ドットを食べる音が、パックマンがパク、パクという感じに対して、パックギャルではサラ、サラといった感じで、さすが女の子、上品に食べていました。また、コーヒーブレイクにも凝っていて、まず映画でよく見るカチンコが鳴って、パックマンとパックギャルが右と左からモンスターに追っかけられながらやってきてはち合わせになったところで上に向かっていってキスをするという、わけワカメの物でした」(これまたいつぞやの**ルパン5世委員**)

それから、東京都の**いぢわるな杉並区のギルくん**選手が、パックギャル（手紙には、"Ms. PAC-MAN"と書いてあったが、おそらく同じ物だろう）の画面写真を撮って送ってきてくれた。残念ながらピントが甘いので掲載できないが、その心意気を評価しよう。これからは、カメラ片手に場末の「渋い」ゲーセンをまわることがゲーマーの新しいトレンドなのだ（できれば遊園地、ホテル、旅館がよい）。ちなみに彼は「パックギャルのフルーツは迷路の中をぼてぼて歩き回る」という特徴をレポートしてくれた。ピントばっちりのナイスな写真を送ってきてくれたら、君にも荘園をあげる用意があるぞ。

さて次はパックマンJrだ。

「オープニングデモによると、パックマンとパックギャルの間に生まれたのがこのパックマンJrらしい。おちゃめな帽子をかぶったパックマン（の子供）が主人公。縦画面なのに迷路は横長で、左右にスクロールする。フルーツターゲットのかわりに三輪車などが出現し、迷路内を動き回る。その際、通ったあとに少し大きめのドットを残していく。パックマン（の子供）はこのドットを食べるとき、スピードが遅くなってしまう」（愛知県・**桜井達也選手**）

パックマンJrについては、ほかにも2、3投書があったが、これが一番詳細であったので彼の投書を採用した。彼は、ほかにも（ちょっと遅かったが）ニュージグザグについてもくわしく書いてきてくれたのだ。よって桜井選手は堂々の**尾張國國司**だ。

それからちょっと趣は違うが、「ベビーパックマン」なるゲームもあるのだ。きょう体は一見普通のアップライトなのだが、ゲーム画面があるべきところになんとピンボールがあり、その上のほうにビデオゲームの画面がある、という豪快なモノ。ビデオゲームの迷路は完全なオリジナルでパワーエサがなく、迷路の下のほうにあるトンネルからピンボールに移行して、ピンボールでうまいことやってビデオゲームのパワーエサを手に入

れる、という構造になっているらしい。ピンボールとビデオゲームをみごとに融合させた逸品ともうせましょう。

ところで、パックギャル、ベビーパックマンはナムコの了解をとりつけてアメリカで作った物だと言われている。だからデッドコピーとはいえないが、それではパックマンJrとやらはいったいどういう扱いになっているのだろう?

ぽぱいざせーら まん・再び

埼玉県の**大山止揚選手**が、先日とりあげた「ポパイマン(俗称)」について詳報を送ってきてくれた。

「インストラクションカードには『ザ・ハングリーマン』と出ていたので、私はこれこそハングリーマンだと思っていた(後に、ポパイじゃないハングリーマンも見つけたが)。で、たしか**パワーエサがほうれん草**だった気がする。2面クリアのときのデモでは、巨大なパックマンのかわりに、**巨大なポパイ**が出たと思った。じつは、はじめゲーム中のポパイが全然ポパイに見えなかったので、なんで巨大なポパイが出てきたのか理解できなかった。5面クリアのときのデモはよく覚えてないが、たしかポパイが真っ赤な顔になったような……」

これを読むと、「ポパイマン」はハングリーマンの亜流であるように思われるが、もともとポパイマンは数あるパックマン型デッドコピーのなかでももっともウサンクサイものであり、何が起こっても不思議はないのである。これ以外にもポパイマンについてなにか情報があったら、「きなさい!!」までよろしく。

あ、大山選手は「**デッドコピー歴史委員会・非常任委員**」ということにしておくからね。

TOP RIDERを忘れていたよ

いつかやるつもりですっかり忘れ去っていた「TOP RIDER」の話をしよう。まずはその土台となった「TOP RACER」から。

「その昔、『トップレーサー』というゲーム(ポールポジションのデッドコピー)を見たことがある。たしかコースの看板が「ペプシ」などから国旗へと変わっていたり、ハンドルがやけに重かったりした。あと、エンジンの一部の四角いところがぴかぴか点滅もしていた」(埼玉県・**ノーラK選手**)

「TOP RACER」については、**デッドコピー歴史委員会・横川善一常任委員**が、このゲームは、ゲームソフトをコピーすると同時にきょう体をもコピーせねばならず、それでいて、きょう体を変えたときのハンドルの切れぐあいやペダルの効きぐあいなどの変化をみごとにカバーしている点で、デッドコピーの名作と呼ぶに足るものではないだろうか。という趣旨の論文を寄せている。これはなかなかいいところをついた意見で、「TOP RACER」の場合、単にコピー基板を作ればおしまいではなく、それを駆動するきょう体も作っていっしょに売らなければならないので、ただのビデオゲームやただのエレメカ以上にコピーには手間がかかるはずなのだ。おまえらは、そこまでしてポールポジションのコピーを売りたいのか、と言いたくなるほどの執念めいたものを感じる(もっとかんたんに儲けたいなら他のゲームをコピーすればいいのだ)。もしかすると、オリジナルであることに甘えてとんでもないクソゲーばかり出しているどこぞのメーカーよりよほど筋を通しているとはいえないだろうか?

この「TOP RACER」をさらにパワーアップさせたのが、これから紹介する「TOP RIDER」なのだ。

「ポールポジションのプレイヤーを、何を血迷ったかバイクにしてしまったというすさまじいコピーゲーム。もちろん他の車もバイク。プレイヤーのカラーリングはポールポジションIのプレイヤーに似ています。操作は車のハンドルで行います」(横川委員と、福島県の**元祖デッドコピー男・おくていMEG選手**の投書の融合体)

筆者が高校生だったころ、ゲーム好きの友達と「青森まで50円でゲームをやりに行くツアー」を行ったことがある。当時筆者がいた函館は1ゲーム100円、青森は50円だったので、今はなき青函連絡船に乗って青森まで行き、50円でおもいきりゲームをしてやろう、というねらいだった(といっても往復の連絡船代が3500円くらいかかったんだけどね)。

彼の地は、まだまだゲーセンの場数を踏んでいなかった筆者の健全な精神を完膚なきまでに破壊するに十分なパワーをもっていた。函館にはなかった「ラジカルラジアル」に歓喜し、「スペースサイクロン」の効果音を「ほけきょけきょけきょけきょ……」と口まねし、「セガウルトラダービー」の前で一晩を明かすことまでやった(風営法改正前で、オールナイト営業のゲーセンがいくつもあったのだ)。そのなかにあって「TOP RIDER」は、他のゲームを寄せつけない、怪しいオーラを発していた。

最初に思ったのが、やはり「なんでバイクのゲームなのにハンドルでやらなきゃならんのだ」ということだった。このテのゲームはプレイヤーに「疑似体験」をさせることにこそ意義があるのに、ここを外しては意味がないではないか、と思ったのだ。まあこれは笑ってすませてもよかったが、次に気づいた「見た目はバイクだが、アタリ範囲は車なみ」という点にはおおいに怒った。先行する2台のバイクの間を抜けていったはずなのになぜか爆発しているのである。

そんなこんなでめちゃくちゃなゲームだったが、感心した点も1つだけある。それは敵のバイクがコーナリングするときの書き換えパターンである。ちゃんとバイクがバンクしているので、ただノーズの向きが変わるだけの「ポールポジション」よりずっとそれっぽいのである。

この点に限っていえば、オリジナルを超えていたとすらいえよう。

「TOP RIDER」について最後に一言。筆者が見た「TOP RIDER」には、

「"PUSH START BUTTON"という表示が出たら、店員を呼んで下さい」

という、なんとも不穏な注意書きが添えてあった。「オリジナルにあったフィーチャーがないコピー」は少なくないが、「オリジナルにないフィーチャーがあるコピー」というのは絶対に希有である。

TOPシリーズのネタを提供してくれた3人には「**日光いろは坂**」を差し上げるからそこで好きなだけ「全開バリバリ」やっててほしい。

ピクパク・ドサまわり!?

現在、筆者の部屋には静岡県の**サクセス選手**が送ってくれた「デーモン小暮のオールナイトニッポン」7/11放送分が流れている。それによると、中部未来博にあのナムコの「ピクパク」が来ていたらしい(会期がいつまでか知らないのだが、まだやってたらごめん)。「未来博」といいながらも何年も前のロボットを担ぎ出してくること自体なかなかブラックユーモアだが、問題はそのあとである。

「(パンフレットを朗読して)それではここでピクパクのメンバーによる一言メッセージを紹介しよう。まずはギター担当、デジタル・トメ・三世!(爆笑。筆者注・「デジタル・トメIII」と書かれていたのをこう読んでしまったのだろう。大差ないとはいえ、あまりにひどい)……僕のギターテクにはジミヘンもぶっとぶぜ。(も一度爆笑)」(筆者注・以前「NG」に出ていた文章とまったく同じではないか。なんと工夫のない……)

……という調子でメンバーを紹介し、最後にデーモン氏は、「日本のネーミングは凝ってなさすぎる」と結んでいた。

ご説ごもっともだが、ピクパクにしてみれば、楽しく老後を送っていたところを(?)いきなりかり出されてここまで言われたのでは立つ瀬がなかろう。もともとこのネーミングだってわざとそういうギャップを狙っていた節があり、それをつかまえてそうまで悪様にいうとは閣下も無体なことをなさる。一言ピクパクに謝ってほしい。

それでは今回はこれまで。来月は「なんじゃこりゃ」特集をやる予定である。

コナミサウンド作りの秘密に迫る!!

――芋の突撃インタビュー

文／氷水芋吉

イラスト／長谷川泰男

いつもゴキゲンなノリのコナミゲームサウンド。いったいどういう人たちがどうやって作っているんだろう？ そんな疑問に答えるため、芋吉が神戸まで取材に行ってきた。

ライター生活もこう長いと、いろんなことを考えるもので……

思うに、ビデオゲームメーカーというのはたいていどこも、取材規制がかなりキビしい。

パソコンのソフトハウスなら、開発室だろうが開発風景だろうが、すべて惜しみなく、ときには過剰なほど、さらけ出してくれることが多いのに対して、ビデオのメーカーでは、そういうことはごくまれだ。たとえば、今までに数十回は足を運んだことのあるN社。あそこの開発室をのぞくことができたのは、ボクですら、ただの1回だけ。ううむ……。

――でも勘違いしないでほしい。なにもビデオゲームメーカーの身持ちの堅さ（？）を非難しているわけじゃないんだ。まったく同じマシン上で開発競争をしているパソコンゲームソフトハウスに対して、ビデオゲームメーカーは、そのハードウェアさえも、開発競争のレギュレーション内にある。だから、開発用コンピュータの機種名でさえ機密扱いするのは、至極当然のこと。したがって（口の軽い）ライターふぜいに開発室内を見せるなんぞ、もってのほか――とまあ、そういうことなんだ。

だが！ ライターという人種は、根がアンテナ人間なもんだから、そういう情報には非常にビンカン！ 取材先の担当者が、ふと漏らしたなにげない言葉。情報の断片。そういったものを拾い集め、自分の頭脳の中で再構築し――「ああ、ここのメーカーは、たぶんあんなことをしてるんだな」などとイメージする。そういうことを、つねにやっているものなんだ。

さて、そこで――。今回ボクは、神戸のコナミ工業に、取材に行ってきた。3度目の訪問だ。3度とも残念ながら開発風景を見ることはできなかったんだけど、どうにかこれで「コナミのサウンド開発」の様子をイメージできるだけの情報はそろった、という感触を得ることができたんだ。それを紹介しようというのが、今回の記事。もちろん写真なんぞは撮れるはずもないので、オール・イラスト構成。開発部屋のスミズミまで（開発者の証言にもとづいて）、ボクが想像でスケッチしてみたので、コナミサウンドをBGMにでもして、存分に楽しんでおくんなまし。

なお、今回の取材に応対してくださったのは、開発部の福武マネージャー。本文中の証言（？）は、すべて福武氏によるものです。

20坪最新機器多数設置眺望良

それではまず、コナミのサウンド開発部屋を見ていただこう。コナミの開発部屋は、サウンドに限らずたいてい「窓から海が見える」開かれたスペースとして作られている（と言われている）。部屋の広さは、ごらんのとおり、およそ20坪ほど。これは、取材の時に使用した応接間、そこが10坪ぐらいの部屋だったんだけど、その「倍ぐらいの広さですね」という証言に基づくもの。その部屋で「数十人くらいです」といわれるサウンド担当者たちが作業をしているというわけだ。すなわち、ここがコナミサウンド発祥の地（？）。ちなみにサウンドの人が所属する部署は、開発部「サウンドデザイン」（以前は「音響技術課」という名称だったような気がしたが……）。パソコン、ビデオ、ファミコンの別を問わず、すべての人間がここで作業しているらしい。

「立って半畳寝て一畳」20坪ほど

の部屋だったら、なんとか80人くらいは詰められそうなものだけど（おいおい！）、もちろんそんなことはやりっこない。人間以外のスペースには、所狭しと楽器、コンピュータが置かれている。楽器は当然、最新鋭のものはそろってますね。M-1でしょ、D-50、DX7II、カーツェル、S-50、S-900、S-550……」。もう、ヨダレだらだら垂れまくりっ！ 加えて、コナミは独自の音源ハードを使っているので、それに対応する「専用開発機」つまりコナミだけにしかない「楽器」がある。ゲーム一作ごとに音色の蓄積が増えていく開発機は、それ自体がひとつの「財産」だといっても過言ではないだろう。

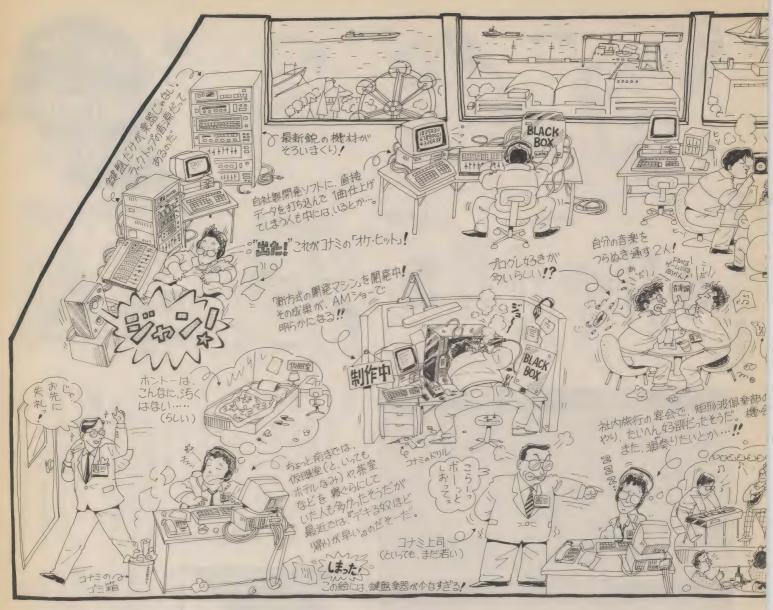
——でもいいなあ。「コナミの音が鳴る楽器」って！

サウンド作りの凝りまくる面々

サウンド開発メンバーの特徴を一言でいうと、「とことん音楽が好きで、だいたい、学生時代にバンドやってて、それもリーダーだったような人間ばっかりですよ」だそうだ。つまり、自分で音楽を創りだせる人間——それだけに「こだわる人間」が多いらしい。

「音源にこだわる」

FM音源がゲーム界でメジャーになり始めたころ、コナミではひとつの論議が巻き起こっていたという。「楽器をそのままゲームに入れていいのか?」。ゲームの音は、もともとノイズ主体の、音楽にして音楽にあらざるもの、そこに、ノイズが苦手の、楽器「FM音源」を使ってもいいのか？ それなら、究極的にはCDをそのまま入れればええのか？（これは問題が違うか）合わないんじゃないか？ ——当時は、かなり真剣に討議されたのだそうだ。

もしかしたら、SCC開発のウ

コナミ工業㈱ 開発部PC統括
マネージャー 福武 茂さん

入社時から、趣味を生かしてサウンド部門へ。おもな作品はツインビー、ハイパーオリンピックシリーズ。現在もサウンドリーダー兼任。

企画者が、ゲームに必要な合成音声を考える。英語が得意なら英訳までしてしまう。

企画者が（不幸にして）英語が苦手だったら、誰か英語の得意な人間に訳してもらう。

スタジオで、プロの声優を使って吹き込みをする。いくつかのバージョンを作っておく。

ここからサウンド担当の仕事

エフェクターやボコーダーを使って、音質や音程を変える。効果音作りと同じ要領だ。

音 → エフェクター ボコーダー → 音 → ブラックボックス → 音 → できあがり!

気にいった音（ボイス）ができたら、それをROMに焼く（もちろん自社製サンプラーを使って）。

あーだろこーだろ

実際にゲーム中で鳴らしてみる。デキが悪かったら、エフェクトからもう1度！

できあがり!!

ラには、この話がかかわっているのかもしれないね。（SCCはFM音源に比べてはるかにノイジー、ゲーム向き——なのだ）

「調整」にこだわる

セガのアウトランが出た当時、コナミではこんな声があがったという「あの音楽は、ウチだったらボツになってるかもしれない」。

——セガのサウンドをおとしめているわけではない。単に、コナミとセガでは、指向性がかなり違う、というだけのことだ。つまり、コナミのサウンドは、なによりもまず、画面とのマッチング、その調整（コナミの人間は、よく「調整」という言葉を使う）を第一に考えて作られている、ということなんだ。

たとえば、ボクが「コナミの合成音声は、どれもはっきり聞き取れないという、もっぱらの評判なんですけど」と質問したところ、福武氏は自信たっぷりに「あれは、エフェクトをかけたりして、ワザとそうしているんです。そのほうが画面の雰囲気に合うでしょう」と答えた。なるほど、そう言われてみると、そのような気が……（でも、どうしてもボクの耳には、グラIIのゴーファーの声が「アーイ、アム、パーゲー！」と聞こえてしようがない。まあ、たしかにハゲはハゲで、画面に合っていると言えなくもないけどね）。

ううう、もうページが尽きてしまった(泣)。あとはイラストのほうを見てくれ！

3日遅れのSCOOP! コナミがアーケードゲームに新方式の音源を採用

福武氏が某月某日明らかにしたところによると、コナミではアーケードゲーム用の音源について新しい開発方式をとり入れた、とのこと。AMショーで発表予定の新ゲームに搭載するのだという。新ゲームの名称や音源の方式など、詳しいことは明らかにされていないが（おっと、この号の発売はAMショーより後なんだっけ）、コナミは過去にも、自社開発の音源チップ「SCC」を、メダルゲーム、アーケードゲーム（「シティボンバー」など）、MSXゲーム（「グラディウス2」以降）に使った実績があり、早くも各界に波紋のビートを巻き起こしている。

「コナミのゲームに耳をすましてください。わかる人には、わかりますから」（福武氏）

グラディウスII合成音声

音声	使用場面
Destroy them all.	ゲームスタート時
You shall never return alive.	エイリアンステージ入口
I'll bash you down.	エイリアンボス
You shall be crashed.	結晶ボス
You can't go any further.	モアイボス
Shoot it in the head.〔頭を狙え〕 Shoot it in the eyes.〔目を狙え〕 Shoot it in the mouth.〔口を狙え〕 Destry the core.〔コアを狙え〕	ボスの弱点を言っている
I am the strongest.	ゴーファー登場時 ―
I am just a small portion of the empire bacterian.	最後の捨てゼリフ

沙羅曼蛇合成音声

音声	使用場面
Speed up Laser Missile Ripple laser Force field	武器を拾ったとき
An intruder has penetrated our force field.	ボスの前
Pick it up for speed up. Pick it up for laser. Pick it up for missile. Pick it up for ripple laser. Pick it up for multiple. Pick it up for force field.	敵をやっつけて武器を出現させたとき
Missile chamber is empty.	ミサイルを持っていないのにミサイルのショットを押したとき
Go to the right. Go to the up.	ステージスクロールが変わるとき
Danger. Danger.	ラストステージのボスの前
Try again.	1周終えて初めから
Destroy them all.	スタートボタンを押したとき

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

アドベンチャーゲームが変わりつつある!?
路地裏から宇宙空間まで広がる
アドベンチャーゲームが今、
サイコーにおもしろいのだ!!

PHOTO Y.SHIMOYAMA

琥珀色の遺言

リバーヒルソフト
PC-98シリーズ、X68000　9,800円
by 我流子

アドベンチャーゲームの名作、琥珀色の遺言がX68に移植された。これはグラフィック／サウンドともに最高のできだ！

発売が延びていた「琥珀色の遺言X68版」。今回は移植版ということなので、操作方法の説明はしないぞ、なんていったら怒られるよね。でもゲーム自体がストーリーを追って楽しむものだし、システムノートに書き込んでいって、データをまとめていけば絶対に解決できるから……。

とりあえず、印象の強いところからチェックしていこう。

まず98版と比べて感心させられるのがオープニングシーンだ（これは、マンハッタン・レクイエムのときからそうなんだけど）。時計の音といい、ドアの開く音（ドアの音は新たにサンプリングしたそうだ）といい、琥珀館の全景といい、もう最高。ゲームを始める前から燃え上がること間違いなしのできだ。

琥珀館の全容。X68版になって、豪華さがさらにきわだってきた。

音楽担当者が今までのX68ゲームで最高と自負するだけあって、ステレオで聞くと響きがいい（ステレオにつなぐか、ヘッドフォンで聞いてほしいとのこと）。アドベンチャーゲームの最高峰といえるんじゃないかな。

さて、ゲームシステムをもう1度おさらいしよう。「琥珀色の遺言」はシナリオのよさはもちろん、移動システムがすごい。移動を選択すると、パッと家の見取り図が出てくる。そして行きたい部屋の名前か直接マップの1点をマウスでクリックすれば、希望する場所に移動できるってわけだ。

これはシステムのことではないが、リバーヒルソフトのゲームでいつも期待できるのがオマケだ。今度はなんとシステムノート。龍之介がイギリスに留学していたとき使っていたという設定のノートが入っている。それと龍之介の名刺。これがまたゲームの世界に熱中させてくれる小道具でもあるわけだ。ほかにも絵はがきありと盛り沢山。また、複数で楽しめるように、ノートを別売してくれるってのも細かい配慮だ。

ガラスに映っている風景なども、美しく処理されている。

シナリオは変更されていないが、グラフィックの違いで印象が違う。

ストーリーとその後の展開

ストーリーは、琥珀館の当主・影谷悦太郎の変死の謎を解くってものだ。まず最初のゲーム進行だけど、龍之介は作家で影谷芳明の友人という触れ込みで琥珀館にやっかいになる。だから、おおっぴらに事件について聞きまわることはできないんだ。なんといっても、プレイヤーはただの小説家なんだから。ここらへんは本当にジレッたさを感じつつも、まるで小説を読んでるみたいな感じだ。

ここで注意すべきことは、とにかくささいな情報でも、こまめにシステムノートに書いておくことだ。これが後々役に立つぞ。あと、誰

X68はマウスが標準装備なので、ゲームもマウス専用になった。

メーカー研究《I》本格推理AVGの雄リバーヒルソフト

リバーヒルソフトのゲームのイメージといえば、やっぱり「J・B・ハロルド」シリーズだ。AVG御三家（ちなみに御三家とは筆者が勝手に名付けたもので、なんの根拠もないので気にしないでほしい）の1つ。もちろん「デス・フォース」なんてのもあったけど、作るゲームは本格推理AVG。

特色は読んでこそいきるストーリー

リバーヒルソフトのAVGの特色はコマンド選択方式一筋ってことだ。そのために「はじから順にコマンドを選択していけば、ゲームが解決してしまうからつまんない」っていう人もいるだろう。

だけど、誰でも解決できるゲームというのは必要なわけだ。それもリバーヒルソフトの場合、10分や20分ダラダラとやっていれば終わるといった代物じゃない。きちんとデータをノートにまとめておいたり、出てくる人物をちゃんと把握していなければ、逆に迷宮入りしてもおかしくないぞ。

リバーヒルのゲームのすごいところは、綿密なプロッティングをしていながらもプレイアビリティを乱していないところなんだ。プレイ中に文章が出てくるわけだけど、これをじっくり読んでいかなきゃ、ゲームが終了したとしても

がどこにいるかなんてのも書き留めておくと便利このうえない。

龍之介が探偵として、認められるまでは、証拠品も全然集まらないし、ゲームが本当に進んでいるのか心配になるだろう。だけど、いったん探偵になってしまえば、情報は集まるようになるぞ。くれぐれもノートは活用しよう。

登場してくる証拠品は多く、これはまだほんの一部にすぎない。

誰が助けてくれるかな

影谷芳明は変死した影谷悦太郎の息子で、依頼者である。彼は船でもいっしょに過ごしていたし、龍之介に対して信頼もしている。彼はJ・B・ハロルドシリーズの登場人物にたとえると、ジャド・グレゴリーってところだ。新しい品物が手に入ったりしたら、絶対彼に見せにいくこと。

「西洋骨牌」はいちばん重要なアイテムだ。これが事件のカギを握る！

早乙女智恵子。彼女のこのゲームでの役どころは、もちろん「ヒロイン」。さらにゲームのなかでも凝っているのが、智恵子の変化だ。いままでのゲームだと、犯人の表情が変わるなんてのはあったけど、彼女は違う。ゲームが進むにつれダンダンと美しくなっていくんだ（下の写真を見てくれ）。

彼女と話すことによって龍之介はその人物の事件への関連を確信して尋問を行えるようになるんだ。新事実がわかるたびに彼女の所へ行くことを忘れるな。

やはり登場人物にも善人顔、悪人顔の区別があるようだ。

登場する関係者は多い。ちゃんと整理しないと犯人はわからないぞ。

画面にも手帳は出るが、やはり自分の手でメモしておきたい。

事件の謎は？

エンディングまで行った人のために、パッケージには報告書が入っている。この報告書から事件を逆推理してみよう。

1・連続殺人事件の被害者を書く

これはゲームの進行でわかるわけだ。しかし〝連続〟というところに注意だ。

2・遺言状として残した西洋骨牌の枚数

これもカードの意味ごとに人に配られていてリアルだぞ。

3・正統なる遺産相続人は？

もちろん莫大な遺産があるのだから、受け取る人はいるはずだ。

4・殺人事件の犯人は？

殺された人がいるからには、殺した人がいるわけだね。

と、これが大きな項目。この4つが明らかになるときには、もっと多くの事柄が龍之介とノートに蓄積されているはずだ。細かい枝葉の部分でも、リアルだぞ。ぜひがんばッてくれ。

おまけだけど、じつはX68版には隠しコマンドで音楽モードがついているんだ。これを使えばすべての曲をじっくり聴けるってわけだね。とにかくリバーヒルのソフトの中でも1、2を争う傑作だぞ。移植もドンドン出るそうだから絶対プレイしてくれ。

早乙女智恵子の大変身。うちとけてくると、彼女はメガネをはずし、束ねていた髪をほどくのだ。

X68版はセーブファイルの数が4つになった。有効に使おう。

隠しコマンドのミュージックモード。音質はX68版が最高にいいぞ！

事件を解決できたとはいえないぞ。事件の流れがまとまってこそ本当に終わったといえる。そのくらいゲームにハマらせてくれるソフトハウスなんだ。

傾向はThat's Entertainment

リバーヒルソフトのアドベンチャーゲームをやっていると、まるで小説や映画を楽しんでいるみたいな感じになるときがある。これは単語を調べたり、その場にあった行動を探す必要がないといった、コマンド選択式の利点をフルに生かしてゲーム作りをしているといえる。

もちろんゲームをつくるうえでも、進行が映画や小説のように淀みなく流れ続けるようになっているわけだ。また、メインのシナリオがあって枝葉に細かいプロット、場面にふさわしいグラフィックスとミュージックといったものが、ほどよく混じりあっているからだと思う。

他にもリバーヒルソフトのゲームの主人公は、本当に細かい設定を与えられていて、シャーロック・ホームズが実在の人物と思われたように、リバーヒルソフトの名探偵たちも1人1人がスターへの道を歩んでいる。スターの1人歩きとともにドンドンよくなるゲームにワクワク！

対策

とにかく付属品を活用しよう。ただ付いてるだけじゃなく、きっと捜査の役に立つはずだ。

きまぐれオレンジロード
～夏のミラージュ～

マイクロキャビン
PC-98シリーズ　7,800円
by K.K.

キャラクターものアドベンチャーでは、他の追随を許さないマイクロキャビンの新製品。その魅力の秘密は？

アニメキャラAVG第4弾

「うる星やつら」に始まる、マイクロキャビンのアニメーション原作アドベンチャーゲーム第4弾として、「きまぐれオレンジロード　夏のミラージュ」が発売された。

ゲームの傾向としては、最初の2作品よりは3作目の「めぞん一刻　完結編」に近く、謎解き重視には作られていない。これは、マイクロキャビンのアドベンチャーゲームに対する姿勢であるともいえる。つまり、謎解き(問題解決)をさせることをテーマとするのではなく、プレイヤーがゲームのなかにある世界を楽しむことに、より重きをおいて作られているわけなのだ。

だから、1回解き終えてしまったらもうおしまい、箱に戻してしまっておくというゲームにならないような配慮が、随所に感じられる。

たとえばストーリー中に展開される謎にしても、謎を解くためのものではなく、ストーリーを進展させるための存在になっている。そういった意味では、小説やマン

喫茶店"アバカブ"のメニューにはBGMモードが用意されている。

オープニングシーン

ゲームを立ち上げると恭介がまどかにせまられている(ノ)という、衝撃的なシーンからこのゲームは始まる。もちろんこれは恭介の夢というオチなのだが、アニメーション効果も含めて、キャラクターの性格がよく表されている。

この画面の下にはやりとりのセリフが出るのだが、原作を見ている人ならこのグラフィックを見て会話を想像することもできそうだ。

原作を知らない人が見ても、キャラクターの性格がわかるように配慮してあるのだろう。こうしたエピソードを作れるということは、作者がキャラクターをしっかりと把握しているということだろう。

メーカー研究《II》
キャラ重視のAVG マイクロキャビン

マイクロキャビンっていうと、キャラクター物アドベンチャーゲームの専門ソフトハウスってイメージが強いと思う。だけど以前は「ミステリーハウス」といった本格的アドベンチャーゲームや、「ドリームランド」というファンタジックだけど難しいアドベンチャーゲームも出していたんだ。

特色はキャラを活かすゲーム作り

今みたいに、キャラクター重視のソフトハウスってイメージが出てきたのは「は～りぃふぉっくす」のシリーズのときからかな？「は～りぃふぉっくす」は、キツネが主人公になっていただけにコマンドに変化があった。"ばける"なんていかにもキツネって感じだった。

今でもマイクロキャビンのゲームをやっていると感じるんだが、「キャラクターを活かしたアドベンチャーゲーム」になってるんだ。もちろんキャラクターゲームといったら、そのネームバリューで売れてしまう。でも「めぞん一刻」「うる星やつら」「きまぐれオレンジロード」などをプレイすると、ただキャラを借りてゲームに仕上げただけじゃなく、ゲームとして秀れていると思えるんだ。

もちろんキャラクターを除いて

ガを読むのに近い感覚でプレイできるようなゲームバランスを目指しているようだ。

キャラクターをみせるゲーム

ゲームの目的は、主人公の春日恭介が好きな女性と関係を結ぶ（なんかイヤラシく聞こえるなあ）ことでハッピーエンドを迎えるというもので、この点でも「めぞん一刻」の2作品に近いものだ。

あえて違ってる部分を探せば、候補になる女性が複数いることだろう（もっとも、原作やアニメを見ている人なら選択に迷うことはないだろうけど）。

ゲームシステムはいわゆるコマンド選択方式なので、身動きできなくなることはないだろう。おもしろいコマンドに"能力"というものがあり、主人公が超能力者だということを、十分にいかしたゲームになっている点に注目したい。もちろん、どこでも使えるというものではなく、定められた状況でのみ使えるのだが、これも原作のイメージを損なわないように消化されている。全体にコマンド数が少ないので、使うタイミングがわからないということはないだろう。

こうした既存のキャラクターを使ったゲーム作りということに関しては、もう手慣れた感さえあるマイクロキャビンだが、プレイして見ると作者の苦労と思い入れを強く感じる。

電話をかけると…

電話をかけて相手が出ると、右側からスライドして出てくる。これはテレビのアニメーションでよく使われている演出だ。

ビジュアル・イメージ

「きまぐれオレンジロード 夏のミラージュ」は、少年ジャンプに連載されていたコミックと日本テレビ系で放送されたアニメがもとになっているが、グラフィックの雰囲気としてはアニメのほうに近いようだ。ちなみに「うる星やつら」ではアニメに、「めぞん一刻」では原作に近かった。

ゲームマップ自体は大きくないが、グラフィックの使い回しがなく、同じ場所でもイベントの発生によってキャラクターのグラフィックを重ねたりすることによって、雰囲気を変えている。

またストーリーが急展開する場面では、画面の上下分割というテレビアニメ的な処理を行い、ゲームにテンポをもたせている（写真参照）。これは「うる星やつら」あたりでも使っていた手法だが、使用している絵の数は増えている。

同じような処理では、電話を使うときには左右に分割して、会話を見せる演出をしている。これもアニメでよく使われる手法だ。

開発スタッフが何時間もテレビの前にかじりついている姿が、なんとなく頭の中に浮かんでくる。

こんなシーンも…

やっぱりあった"着替え"シーン。恭介がはり倒されるシーンは、画面を上下分割してテンポを上げている。これもアニメで使われているが、ゲーム画面でよく再現している。セリフのやりとりも、原作の感じが出ている。
ところでそこのキミ、ヨダレがたれてるよ！

さりげない"こだわり"

ゲームのBGMには、アニメで使われていた曲が使用されているのだが、このBGMは決まった状況でしか流れず、1曲終わるとサイレントになってしまうのだが、これでは寂しいという人のためにサウンドモードが準備されている。このサウンドモードもゲームから独立しているわけではなく、喫茶店内のコマンドにさりげなく用意されている。

自宅のテレビを見ることでセーブのモードに入るようになっているのも、ムードをこわさないための演出だろう。

こういった細かい部分での"こだわり"をもち続けてほしい。

ゲームのセーブは自宅のテレビを使う。これもムードを壊さない。

もきちんとしたゲームになるかといわれれば、それぞれのマンガごとに設定を細かくもっているのだからそうはならない。でも、作っている人がその世界を本当に楽しんでいるっていうか、「自分がその世界の人だったらこうする」「この世界の人はこういうふうに動くんだ」っていう、思い入れが感じられるんだ。やっぱり作者の思い入れは必要だね。

傾向は世界を楽しむアドベンチャー

マイクロキャビンのゲームはかんたん！っていう意見は多いが、ゲームって高いお金を出して買うんだから、やっぱり解けなきゃ損て思うんだ。しかし、マイクロキャビンのゲームはただかんたんにしているわけじゃない。ただ解決するのを楽しむのではなく、その世界を味わうためにやさしく（プレイしやすく）なっているんだ。だから本筋と関係ないアクセサリーのようなもの（これは原作を知っている人にはものすごくうれしい）が入っていて、1度解き終わってもまたプレイしたくなるんだ。

対策

マイクロキャビンのアドベンチャーゲームの対策は、「調べる」のコマンドだ。同じところを2度、3度と調べろ!! ●

新作は「What's Michel」と初のRPG!! マイクロキャビンの新作にこうご期待。

JACKラスベガス殺人事件

シンキングラビット
PC-88SR以降　5,000円(ソフトベンダー武尊で販売)
by　大滝 雅

アドベンチャーゲームの老舗・シンキングラビットの最新作は、コマンド選択式アドベンチャーの新しい流れを作るか!?

ン千回の組み合わせでクリア?

今までのコマンド選択式のアドベンチャーゲームって、こういっちゃなんだけど、ある程度コマンドが決まっていたため、ゲームに深みを作りにくかったと思う。たとえばある場所で何かアイテムを手に入れたいとした場合、取る・見る・聞くといった普通のコマンドのほかに、『下を見る』とか『〜を拾う』みたいな、いかにもその場所で使ってくださいよ〜、と言わんばかりのコマンドが出てきたりして、なんかもう製作者がプレイヤーにそこで何をさせたいのか見え見えのモノが多かった。

死体のポケットには、もう何も残っていなかった……。本当かな？ほら、JOKERを使ったら見えなかったものが見えてきたぞ。ただし、いつもうまくいくとは限らないのがキーポイントだ。

見たり聞いたり、つぶさに観察だ。メモも取っておこう。

テキスト入力式のアドベンチャーゲームの場合、プレイヤーの思いつくままに単語を組み合わせられるから、かなり意表をついた言葉で進展を得られたり、そのワードが思いつかないために苦しんだりする（こっちのほうが多いんだろうな）。しかし、いかんせんキーボードでの入力というのは、どうにも面倒臭い。ましてや同じコマンドを何度もたたっこまなきゃならないなんて、わずらわしいの極み。ではテキスト入力なみのボキャブラリーの柔軟性をもち、コマンド選択のようにかんたん入力のゲームは……そう、それがJACKラスベガス殺人事件（あー、なんて長いタイトルなんだ!）だ。

ぶっそうなものを見せたり、態度の悪いのは、刑事として感心しないな。

タネを見せない秘密とは?

このゲームはコマンド選択式で、残念ながらテキスト入力式ほど柔軟なボキャブラリーはないんだけど、テキスト入力なみの感覚でコマンドを選択しなければいけないんだ。たとえば電話を使うときなら、普通は使う→電話という感じになるよね。でもこのゲームの場合、使う→電話では許されない。使う→電話の前に、取る→受話器という動作が必要になるんだ。

まあ、細かくできてるってことなんだろうけど……どうかなあ……。

日本語はムズカしい。使う前にもう一動作必要だとはメンドウだ。

メーカー研究《III》推理小説AVG?シンキングラビット

シンキングラビットというと、やっぱり難しいっていうイメージがある。アドベンチャーゲームじゃなかったけど難しかった「倉庫番」。難解な「鍵穴殺人事件」、「道化師殺人事件」とともかく本格的なアドベンチャーゲームを出すソフトハウスってわけだ。

特色はテキスト入力方式、けっこう!

やっぱりシンキングラビットのゲームって難しいのが多い。ゲーム性が難しいというより、単語をみつけ出すのが難しいといったほうが正しいかも。だからってテキスト入力式が悪いわけじゃない。これで正しい単語を見つけたときは、涙が出るほどうれしいものだ。

その感動を味わうのがアドベンチャーゲームの醍醐味、と考えるソフトハウスがシンキングラビットなんだ。もちろん現状では、コマンド選択式のほうがプレイアビリティが高いと思われているけど、それはたんに日本語の表現がたくさんあって、たった1つのものでもいろいろな言い方ができるってことがネックなんだ。

今のままだと方言はもちろん、標準語でさえ入れることができない。これが言葉探しをしなければならないアドベンチャーゲームってわけだ。この言語的な障害を克

人間の動作ってけっこう複雑なんだよね。そのへんを省略せずにコマンドで実行させることによって、コマンド選択方式の安直なところを複雑にし、人間の細かい動作を再現しているってわけだ。もちろんこれは電話だけじゃなく、死体を調べるにしても、人から供述を取るにしてもだ。細心の注意でコマンドを選ばないと、きっとどこかでハマってしまうだろう。

そしてさらにゲームを複雑に、かつおもしろくしているのは〝JOKER〟というコマンドだ。このシステムは、従来のコマンド選択式にありがちだった〝タネのみえすいたコマンド〟の役割を果たすモノで、実行した結果は状況ごとに異なり、またどんな用途に使用するのかすら伏せてある。

たとえば死体を調べているとする。普通なら〝調べる〟とか〝見る〟あたりのコマンドの連打によって、死体から事件の手掛かりを見つけだすだろう。そして手掛かりを押収された死体の役目はおしまいになる。しかし、ひょっとしたらまだ何か謎が隠されているのではないか? という疑問を抱いたときに自分がこうしたいというコマンドがない。こういったときに〝JOKER〟を使うのだ。

いかにも何かありそうなメッセージだ。信じるか、それとも……。

カン違いしてはいけないのは、JOKERコマンドはゲーム展開におけるヒント的コマンドではないということ。これはあくまでも〝みえみえのコマンド〟の存在を隠すためのモノであり、ある状況ではこのコマンドを使用しなければ重要なアイテムやヒントが手に入らない。しかし、関係ないところで使用すれば、かなり意味ありげなメッセージが返ってきても事件には無関係なものかもしれないし、あるいはハマってしまったりする場合もある。これが、コマンド選択でありながら、適当なコマンドを使っていれば解けてしまうような安直さをなくしたのだ。

ちょっとしたコメントが、ものすごくシャレてんのがいいぜ!

4ビートのベースは背中で聴けばいいけど、犯人のことは……?

さらにこのコマンドのいやらしい(?)ところは、ゲーム全編を通じてたったの20回しか使用できず、そのうち18回は正しい展開のために必要となっている。これもゲームの安直さをなくすための配慮なのだ(だって、そうしないと全部の場所でJOKERが使用できることになり、結局は今までのコマンド選択と変わらなくなっちゃう)。だからゲームをするときは、ちゃんと使った回数をカウントしていかないと、最初からやり直してハメになるかもね(これって一種のハマリだぜ)。

持ち物は人に見せる前に調べとかないと、あとでとんでもない事に!

いくら調べても、あんまり関係なさそうな場合はムダムダムダー!!

最後にレビュー的 (雅)の感想

ゲームシステムばかり目につい ちゃうけど、ボクがこのゲームで気にいったのは、ちょっとしたコメントがものすごくシャレてセンスがいいってところ。たとえば酒場で店のバーテンに事件のことを聞こうとすると〝4ビートのベースは背中で聴けばいい〟なんていわれちゃったりする。

正直いってゲームは複雑で、今日びのアドベンチャーゲームみたいなアニメーションどころか、カラーも使っていない。小説の挿絵のようなモノクロのグラフィックを使うなど、かなりテキストアドベンチャーゲームに近いノリになっているので、ちょっと初心者には向かないかもしれない。どちらかといえば、アドベンチャー歴5年くらいの上級者に、静かな書斎でバーボンでも飲みながら、秋の夜長にゆっくりと楽しんでほしいゲームだと思う。

これもJOKERを使ったんだけど、合っているかどうかは……?

まあ、せいぜいこうなるのがオチでしょう。じゃ、がんばってね!

服すれば、どんな単語、方言でも受け付けてくれるゲームのシステム(もちろんアドベンチャーゲームだけに使うわけではない)ができるんだ。そうなれば、もう言葉探しゲームなんて言われないはず。このシステムが実現したときは、ゲームジャンルとしてまた新たなものを創り出すことになるだろう。

傾向は、小説?

シンキングラビットのアドベンチャーゲームを解き終えて感じるのは、とにかく分厚い推理小説を読み終えたときの充足感、満腹感といったものだ。綿密に考えられた「すべての情報が1人(複数)の犯人へと向かっていくストーリー構成」のゲーム作りは、本当に気持ちいい。たとえ途中で苦労したとしてもだ。もちろん小説を読むのは苦労しないが、その満足感のためにゲームをプレイするといっても言い過ぎではないんだぞ。

対策

シンキングラビットへの対策は、「目の前にあるものがすぐそばにあるとは限らないこと」と、「アタリマエのことをすること」だ。

●

シンキングラビットの新作「映画狂殺人事件」はシンキングラビットのアドベンチャーゲームの集大成を目指しているが、コマンド選択式? らしい。いままで、難しいと思っていて手が出せなかった人もぜひプレイしてみてくれ!

PSY-O-BLADE
サイオブレード

S.F. ANIMATION ADVENTURE
PSY-O-BLADE

T&Eソフト
PC-88SR以降 11月発売、MSX2、X1シリーズにも移植予定 8,800円
by YASSY

SFアドベンチャーなら、T&Eソフトが3年ぶりに発表した新システムのサイオブレードが、この秋いちばんの注目作！

壮大なSFロマン発動

あの「スターアーサー伝説3部作」を送り出したT&Eソフトから、な、な、なんと3年ぶりにアドベンチャーゲームが出てしまうんだ。

グラフィックを直接クリックすると、対応したメッセージが出る。

新作なもんで

名前はもう知っていると思うけど「PSY-O-BLADE（サイオブレード）」というゲーム。

カン（といってもギャラパチのキャラじゃねーぞ。当たり前だけど）のいい読者は「PSY」の3文字をみただけで、なんとなくピンとくると思うんだけど、まさに察しのとおりのSFアドベンチャーゲームなんだ。

今月はごらんのとおり、究極アドベンチャーゲーム特集。「もうこれはとりあげるしかねーな」と思わずえいりやんのように口走りつつ、ズバッと紹介&解析してしまうので、読者諸君は心してかかるように！（何いってんだか）

エレベーターで移動すると、外の光もアニメーションする。

当然ながらこの「サイオブレード」は超新作なわけで、超新作なら何か目新しいものが入っているわけね。さらにこういった特集をやるからには、いつもと違う角度から見ないといけない。

というわけで（今回の「というわけで」は、意味がそこそこあるでしょ？）、ただの紹介でなく、今までのゲームとどこが違うのかという点を見ていきたいと思う。

まず、プレイして気付くのは、なんと全部の画面にアニメーション処理がなされているということ。

ちょいと昔のアドベンチャーゲームで、とりあえずどこかチカチカしてたり、パレットの色を変えていたりしただけのものでも「驚愕！（だったかな？）アニメーション採用！」

オープニングの設定は、よく見ておかないと苦労するぞ

なんて宣伝文句に書かれていたものだけど、このゲームに関していえば「そんなものはついてて当然、実際動いてこそアニメーションだ！」という雰囲気で、アニメ処理に関する意気込みが感じられるんだ。

こういったアニメ処理は、たんに臨場感を盛り上げるだけでなく、ゲームを進行していくうえでの感情移入がとてもしやすい。それも全画面というのも泣かせてくれる。

しかし、ちょっと待てよ？ 現在発売されているアドベンチャーゲームの中には、動かないものもあるぞ？ どのソフトメーカーもアニメーションを使うゲームを作れないわけではないのに……。

なぜ？ 答えはこういうことだ。

アドベンチャーゲームというジャンルの中では、さらに大きくいく

メーカー研究《IV》 斬新なAVGならT&Eソフト

T&Eソフトのゲームっていうと何が思い出されるかな？ やっぱりRPGファンは「ハイドライド」シリーズ、シューティングファンは「レイドック」シリーズかな？ いやいや本当のT&Eソフトファンなら一言のもとに「スターアーサー」シリーズと答えるはず（編そんなわけないって……）。

特色は、アイテムクリック方式

T&Eソフトの最初のアドベンチャーゲーム「惑星メフィウス」は、とにかくすごいシステムを持ったゲームだった。画面上のある部分をカーソルで調べたり、叩いたり、取るといったことができた。これは斬新！（もちろん、賛否両論はあったけど）

T&Eソフトのアドベンチャーゲームを作るうえでの考え方としては、画面に表示してあるものならその名前がわかって当然、わからないなら表示すべきといった方向から入ったんだと思う。これは古いアドベンチャーゲームにありがちな、あるものの名前がわからないから進めないといったことを排除するためだったんだ。そこで今度の「サイオブレード」は、画面に表示している物をクリックするだけで、そのものがなんであるかわかるんだ。

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集！

つかに分類することができる。

まず動かないものを見ていくと、これらはほとんど探偵もの、電脳小説的なものの部類である。これらのゲームの中でのグラフィックの扱われ方は、たいてい場面想像の補助とされている。つまり小説を読んでいるときの「さし絵」の延長なわけ。だから動く必要はまったくといっていいほどない。

そのかわり、こういった類のゲームは、メッセージに凝らないと総スカンをくらってしまうというわけだ。このジャンルの代表作品には「J・B・ハロルドシリーズ」、「ザ・マン・アイ・ラブ」などがある。

さて、これに対して絵が動くゲームのほうは、あきらかに「アニメ路線」である。

当然のことながら、元のアニメというものは動くよね。パソコンでもこれは同じことがいえるんだ。

つまり、絵柄をアニメっぽいものにしたゲームは、やはり動かないと不自然に見えてしまうものなのだ。

じゃべっているときは口をパクパクさせ、銃を撃つときはちゃんと抜いてから撃つ。こういった一連の動きがあって、はじめてあーゆーアニメっぽい絵（BEEPではオタッキーな絵と呼ばれている）が生きてくると思うんだ。

そういった意味で、このゲームはとっても奥の深いゲームといえよう。

サイオブレードは時間の要素も取り入れているから、行っても相手が出かけてしまってることもある。用があったらこまめに行こう。

これぞアニメーション。人物をクリックするとこちらに振り向くのだ（もちろん途中のパターンも入っているよ）。

マウスも忘れるな！

最近業界で流行のきざしをみせている「マウス」。その操作性のよさは、1度使った者をとりこにするほどのものがある。当然ゲームの方面でも使われだしたんだけど、このゲームではなんと風景グラフィックを直接クリックしてゲームを進行させることができるんだ。

この機能ははっきりいって「とーっても便利！」

画面内に描いてある物がなんであるかということが、その場所へカーソルをもっていってクリックすることによりわかるので、とりあえずあちこちバシバシクリックしまくれば、だいたいのことは把握できるってわけ。

それから人に話しかけるのでも、その人の顔に（体でもいいけど）カーソルをもっていってクリックすれば選択肢が表示され、話したり、聞いたりすることができるんだ。

ま、こればかりは実際いじってみないと、その操作性というものは理解できないと思うんだけれど、とにかく便利なので、ゼヒお試しあれ。もちろんキーボードでもできるよ。

とりあえず

システムに関して2つほど新しいところを取り出してみたが、いかがだろう。アニメ処理もマウスの使用も、まだまだ使いみちはたくさんあると思うので、これからのノビを期待したいと思う。

それから、このゲームの攻略などに関しては、また別の機会ということでヨロシクネ（お、うまくオチがついた）。

サイオブレードは宇宙空間だけでなく、地上のアドベンチャーもあるのだ。主人公が2人いるのはこのためなんだ。こちらもなかなかカッコいいぞ！

今までだと、あるものを取ったりすると唐突に新しいコマンドが出てきたりして、なんか変だった。それに対して画面には表示してあるけど、プレイヤーが気がつかないのだったらトラップというわけでなく、しようがないってわけだ。今までアドベンチャーはモノで進んだけど、これはそのモノに気がつかなければダメってわけだ。「スターアーサー」に始まり「サイオブレード」で開花したシステムに期待大!!

傾向は、SFアニメーション

なんでSFなのって声があると思うんだ。これはやっぱり「スターアーサー」がSFだったからだそうなんだ。でもフルアニメーションって状況を生かすのなら、やっぱりSFが最適。それにしても、その力の入れ方がすごい。アニメーションはアニメ会社に頼んで絵に動きを出したそうだし、人間をクリックすると振り向くなんて、ほんとによくできてる。「サイオブレード」のウリは、なんつったってフルアニメーションだってT&Eソフトがいうのも、このシステムを見れば確かにわかるってモノ。これからのゲームとして、新たなアドベンチャーゲームになってもらいたいシステムだ！

対策

T&Eソフトのアドベンチャーゲームの対策は、画面のすべてをクリックあるのみ！

ソフトでハードな物語

ソフトでハードな物語

システムサコム
X68000　7,800円
by　D・Sトリー谷

いわゆるアドベンチャーゲームとは一味違っている"ノヴェルウェア"シリーズ。もう一度これに注目だ!

謎のないアドベンチャーゲーム

システムサコムのノヴェルウェア第2弾(1作目は「DOME」)である、この「ソフトでハードな物語」は、現在のパソコンゲーム業界を舞台とした、業界コミカルアドベンチャーゲームだ。

このゲームは、今までのアドベンチャーゲームとはシステムが違っていて、『ここでなんとかしなければ、先に進めない』といったハマリがない。どんな選択肢を選んでも話は進んでいき(例外もあるが)、最終的には何通りかあるエンディングを見ることになる。

「そんな、謎解きのないアドベンチャーゲームなんて……」という人もいるだろうが、このソフトはストーリーを楽しんでもらうことにウェイトをおいてあるのだから、プレイヤーを怒らせるつっかえ棒は不要なのだ。

あえて言わせてもらえば、このゲームの目的"大ヒット作を作る"ことが、謎解きと考えていいと思う。でもこれなどは、現実の世界でも最大級のトラップではないだろうか。ほいほい。

ある朝、電話で起こされるところから、この物語は始まる……。

親不孝な考えを起こすと、やがてはこんな新聞記事になってしまう?

まあ、ムダ話はさておき、この「ソフトでハードな物語」は一応フィクションなんだけど、登場する画面や舞台がほとんどノンフィクションのノリなのだ。たとえばでてくる会社名や人物名なんか、もうほとんど紙一重。だから、このゲームをブートさせたそのときから、モニターの中に現在の業界の縮図が展開されるといっても、ウソにはならないのだ。

その業界でキミは大活躍? するわけなんだけど、キミはこの業界のことをどれだけ知っているかな? たぶん、ほとんど知らないだろう。主人公・西城宏志21歳も、キミと同じ普通人。その普通人が突然この業界に放り込まれたら? こんな状況からゲームはスタートする。そしてゲームを進行することによって、キミはこの業界をだんだんと知っていき、ゲームを終わらせる頃にはきっと業界博士(ちょっとオーバー)になっているはず。やった、バンザイ。

「ぼくは真面目だから、もちろんこれですよ」(トリー谷　談)

メッセージエリアに何も表示されなければ、コマンド待ちの状態だ。

やはりソフトハウスの経営には、ベーブがいちばん役にたつ!?

各パソコン雑誌の編集長が勢ぞろい! 誰が誰だか、わかるかな?

メーカー研究《V》 これぞ『電子小説』! システムサコム

システムサコムのゲームのイメージっていうと、新しいファンにはピンとこないかもしれない。読者のみんなは「何いってんだ、ノヴェルウェアのソフトハウスに決まっているじゃないか」と思う人が多いだろう。だけど古い人(自分)には「メルヘンヴェール」シリーズといった名作が忘れられない。

さてシステムサコムのアドベンチャーゲームらしきものは、「DOME」が初めてなのかな?

特色は、ボクにも解けた!

システムサコムのノヴェルウェアの特色は、なんといっても誰にでも手軽にプレイできること。ノヴェルウェアを作る最初のコンセプトが、誰でも最後までムリなく行けることだそうだ。考えてみればノヴェルウェアと名付けているわけだし、小説を読んでてページがめくれないとか、読めなかったりすることはないからね。

その感覚をアドベンチャーゲームの世界に持ち込んだのが、ノヴェルウェア。だから1つのコマンドを選択した結果の返答が、とても長く、まさに電子小説って感じ。でもシステムサコムが文章を長長と読ませるのは、今になって始まったことじゃない。アクションゲーム的な「メルヘンヴェール」

そんな学習効果が、このゲームの狙いだったと私は密かに思う。

業界のことが学べるソフトなんて、後にも先にもこの1本だけだろう。たぶん学校じゃ教えてくれないもんな(当たり前)。

「オレは将来業界人になって、人生踏みはずして、親にめーわくかけてやるんだー!」ってな人は、絶対プレイしたほうがいいと思うぞ((編)お前みたいなヤツね)ほいほい。

選択肢を選ぶ回数は少ないが、その分だけ失敗は取り返せないぞ。

最後はやはり徹夜作業だ。"ブッツン"する人間も現われるぞ。

"ハウ・ツー・ギョーカイ"そんなキャッチフレーズをつけてしまいたくなるようなソフトだ。

ノヴェルウェアは読むゲーム

前のほうで"ストーリーを楽しむ"って書いたけど、もう少しそのへんを突っ込んでみよう。

徹夜の友"ネムラン"を売りにくるヤクルトおばさん。

このゲームはノヴェルウェアというとおりに、ストーリーがとってもしっかりしている。だからプレイ感覚も、従来のアドベンチャーゲームというより、TVドラマを見ているような感じなのだ。また、舞台が現実の世界だから、プレイヤーはつねに常識を頭に入れて、選択肢を選ばないといけない。

夜中の2時を過ぎると、いよいよ修羅場が展開される!

ソフトの天敵"バグ"が現れた! さあ、朝までに間に合うか!?

だから、キミが"社長"だということを忘れてうかつな行動をすれば会社は倒産してしまうし、スケジュールを守らないと信用がガタ落ちになってしまうのも当然のならしわ、もとい、なしらわ、わざとらしい、ならわし。

そのため、独特の緊張感がゲーム全体にかかっており、ストーリーをより一層盛り上げている。

メインになるテキストは分量も内容も豊富。読んでいるとかなり唸らせるものがあるのも、ノヴェルウェアならではだ。

また、各所に散りばめられたギャグの大行進が、プレイヤーをあきさせない。ただしギャグの内容は業界ネタが多く、シロートにはわかりにくいモノもあるのが残念。

写真を見ればわかるけど、コミカルタッチな絵もこのゲームのミリキ。なんか「まんがセブン」か「まんがタイム」のような絵柄なんだけど、それがこのフィクションだかノンフィクションだかわからないアブない作品にぴったり。

オタッキーなグラフィックが横行する昨今、こういう絵柄が新鮮に感じるのだ。逆にいえば、目が顔の半分ぐらいを占める絵柄なんかじゃ、この一風変わった雰囲気は表現できないと思う。ごめんなさい(あらかじめあやまっとけば、クレームはつかないだろう、うん)。

BGMも場面場面に合っている。とくにウケたのは、ハプニングが起こったときの曲の出だし。Rタイプのボスとそっくりなんだ。あれにはまいった。

救世主の登場。このあたりまでくれば、もう選択肢はない。

X68以外の機種は?

いままでこのソフトの魅力をだだっと書いてきたけど、このソフトが遊べるマシンは今のところX68オンリー。だからビンボー人はできないのだ。そこがとっても残念。きっと業界を知りたがっている人たちの大半は、ファミコンとかセガとか、88ぐらいじゃないのかな。ユーザーに玄人が多いX68のみのゲームでは、結果的にソフトの狙いは達成されていないような気もするのだ。たしかに膨大なテキスト量だから、ムリかもしれないけど……。

足まで使った、神技?のデバッグ作業。ほんまかいな?

晴れてハワイに休暇旅行。このほかにもエンディングはある。

とにかく、ひと味もふた味も違うこのアドベンチャー、やってソンすることはない。むしろ勉強になるから、興味のある人はぜひプレイしてみてくれ。おもしろいのは保証つきだ。

のときだって、ビジュアルシーンといってスネージの合間合間にストーリーを入れていたんだからおどろき! システムサコムはきっと、最初からノヴェルウェアを考えていたに違いない!

傾向
目指せ! サコム文庫

システムサコムの傾向(?)は、シナリオをプロの作家に書かせているぐらいだから、純文学、古典、SF、ファンタジー、恋愛、歴史等のありとあらゆるジャンルからノヴェルウェアを出して、ゆくゆくは「サコム文庫」を作ること、もちろんそうに決まっている。

今の世代は、ページをめくるよりモニターを見るほうが楽だろうし、グラフィックやミュージックを合わせるなんてのも電子小説ならではのお楽しみ。今までできなかったマルチエンディングなんてのも、ノヴェルウェアではできるかもしれない。結末がAの人は1ディスク、Bは2ディスク……なんて感じで実現できたりして。

望みは、コストダウンと月1本程度のペースで出すことらしいから、ノヴェルウェアに大期待。

対策

対策といっても、小説だけになにもなし。何度もプレイして楽しんでくれ。

●

新作はアクションゲームや『ソフトで……2』など。RPG、ノヴェルウェアと盛りだくさんだ。

原宿AFTeR DARK

工画堂ソフト
PC-98シリーズ、PC-88SR以降　7,800円
by　炎上寺

コマンド選択式のオーソドックスなスタイルで刑事の捜査をシミュレートした、工画堂初のアドベンチャーゲームだ。

工画堂スタジオのソフトハウスとしてのイメージは、『サイキック・ウォー』や『アルギースの翼』といったRPGメーカーという印象がとても強かったが、しかしこの『原宿AFTeR DARK』は、アパレル(服飾)業界と、それがもっとも盛んな原宿という実際にある街を舞台にした、同社初のアドベンチャーゲームだ。初挑戦の作品にしては骨組みのしっかりした、本格的ミステリータッチのアドベンチャーゲームに仕上がっている。

実際に存在する街が舞台ということで、原宿近辺のマップがそのままこのゲームの中に使用されており、それがこのゲームの大きな特徴になっている。マップを作るに当たっては、開発スタッフが実際に歩き歩り、店や建物の名前も了解をとって実際の名前を使っているものが多いらしい。

ゲームシステムに関しては、推理物の特徴をより活かすために、いままでのアドベンチャーゲームにはなかった新しいシステム〝聞き込みモード〟というのを考案し、採用した。これは画面に表示されるマップの中を歩き回って、本物の刑事のように「聞き込み」によって情報を集めるというものだ。

だから、みんなもよく知っているラフォーレ原宿や竹下通りや原宿プラザもちゃんと出てくるし、聞き込みにも行けるようになっている。興味のある人は、原宿にいってマップを確認してみるのもおもしろいかもしれない。

さらに付属のシステム手帳に付いている原宿の地図をうまく活用すれば、被害者、そして犯人の事件当日の足取りも追いかけられる。

刑事のいちばん大事な仕事は、事件の情報を入手するための聞き込みだ。1軒1軒聞き込まないといけないから、実際の刑事の仕事の辛さをゲームのなかで体験することができる。とくに全部の場所を何度も聞き込んだ後などは、疲れてしまって本当に足が棒になったような感じに襲われてしまう。

この聞き込みシステムのおかげで、臨場感と擬似体験を味わうことができるのだが、多少の不満が残る。このゲームはマウスを基準に設計されているので、テンキーでの操作はあまりよくない。とくに斜めの移動ができない点は、聞き込みシステムには問題だ。

しかし、聞き込みモード以外では最近はやりのコマンド選択式だから内容を把握さえしていれば、誰でも事件を解決することができるようになっている。コマンド選択式を採用したことで、アドベンチャーゲームを初めてやる人でも楽しむことができる。

また、展開に詰まって困ったときには、同僚の刑事たちに話を聞けば次にするべきことについてのヒントを教えてくれるから、状況の把握がしやすくなっている。つまりユーザーのことをよく考えている設計なのだ。

現在のアドベンチャーゲームではコマンド選択方式が主流だが、今後はそれに加えてマウス入力も増えてきそうだ。

コマンド操作になれるためにも、署内ではいろいろ試してみよう。

原宿駅近辺での聞き込み。情報は足で探すものだ。

マップに表示される建物は、かなり実物に近くできている。

原宿を舞台にしているので(?)、美人が多い。やっぱりウレシイね♡

関係者・容疑者への聞き込みは、とくに重要だ。

取り調べ室での事情聴取は、刑事のダイゴミを味あわしてくれる。

現代社会で電話は、便利かつ重要な連絡方法だ。有効に使おう。

こんな、ドッキリするようなシーンも登場する。大人っぽいね。

「ポートピア殺人事件」以来、数多くのアドベンチャーゲームがファミコンに登場した。その最新作を見てみよう。

プロ野球？殺人事件

文・我流子
カプコン 5800円

このゲームはプレイしてみるとチョットおかしい。アドベンチャーでありながらアドベンチャーじゃないというか、テレホビーのアドベンチャーの“あるパターン”の典型みたいなものなんだ。

ストーリーは、にせ札殺人事件に巻き込まれた、もとプロ野球選手「いがわすぐる」が真犯人を探求するというもの。

真犯人を追求する途中で、日本中の架空のプロ野球の本拠地をほとんどまわったり、有名選手が出てきたりと、かなりパロディ色が強い。

しかし本当にすごいのは、警官に出会うと縦スクロールのアクションゲームになったり、野球場でさまざまな試練(プロテスト)が待ち受けているところだ。

テストの内容は、「90メートル遠投」、「100メートル走」、「守備テスト」。ほかにも「草野球」(バッター1人と勝負する)とまるで笑っちゃうんだ。もちろん、謎は複雑に絡まっていて、いろんな人に情報を聞いて、足を使って捜査しなければならない。とにかく、H・Pなんてのもあってバラエティに富んだ1本。これをやれば、ファミコンのアドベンチャーのパターンが少しはわかるかな？

あまりアドベンチャーゲームらしくない(?)感じだ。

地下迷路(?)を歩き回るのも、プロ野球に関係あるのかな？

警官と追いかけっこだ〜！ これホントにアドベンチャーなの!?

えりかとさとるの夢冒険

©㈱ナムコ
文・SHOTANI
ナムコ 4900円

ナムコットとしては2作目のアドベンチャーで、日本初の2人同時プレイアドベンチャーゲームだ。

ゲームシステムはマップを歩き回るタイプ。1人用と2人用の違いは、1人用は「新・鬼ガ島」のように、ボタンでプレイヤーを切り換えて、2人別々に動かせるのだが、2人用では、おのおののプレイヤーがキャラクターを同時に動かすことができる。ただ、2人が同時に別々のイベントに入れないのがちょっと惜しい点だ。

また、1人でプレイするときと2人でプレイするときとでは、ゲームの途中で入るオプションゲームが変わる。1人用は動物にちなんだクイズで、2人用では2人で協力してプレイするかんたんなアクションゲームになっている。アクションゲームは比較的単調になりやすいので、こういう息抜きがあるとありがたい。

ゲームの難易度は比較的やさしいほうだ。謎解きよりもストーリーのほうに重点がおかれているので、難解な謎ははっきりいって、ない。

もっとも、このゲームは比較的低年齢層向けに(といっても内容はけっこういいですよ、念のため)作られているために、難しい謎が設定できない。これは、ファミコンのアドベンチャーが難解なもの、とくに推理ものが主体になっているなかでも異色のものだ。

ファミコンのコントローラーを生かした「2人同時プレイ」は、今後テレホビーアドベンチャーの新しいタイプになりそうだ。

2人のマップはそれぞれ独立しているが、連動している。

1人でイベントに入ることもできるが、1人じゃさみしいよね。

同じイベントに入ると、中央にウインドウが開き、左右に顔が出る。

1人プレイのクイズコーナー。その名も“ナゾザンス”!!

2人プレイのアクションゲーム。タイミングを合わせてソーレ！

ちょっと変わったアドベンチャー

いろいろなアドベンチャーゲームを紹介してきたけれど、おもしろい目的をもったゲームを紹介しよう。取りあげるのはチャンピオンソフトの「初めてのテーブルマナー」と「女子社員を活かす法」。

この2本は、アドベンチャーゲームブックふうのコマンド選択式でゲームが進むのだが、目的がテーブルマナーを覚えるというのと女子社員ばっかりの課に配属された上司の女性社員操縦法という、普通のアドベンチャーゲームにはなかったテーマでゲームが作られているんだ。

こういったふうにアドベンチャーゲームを考えると、もう「アドベンチャーゲーム」といった言い方ではなく、新しい呼び方が必要なのかもしれない。

アドベンチャーゲーム in PCエンジン

定吉七番

by SHOTAN.I
ハドソン：4,900円

ついにPCエンジンにもアドベンチャーゲームが登場した!! 最新鋭のハードにのったゲームの完成度はいかに!?

PCエンジン初のアドベンチャーゲームである「秀吉の黄金」は東郷隆の小説が原作で、007のパロディ。その書きおろしストーリーをゲーム化したもの。

ファミコンのアドベンチャーゲームは殺人事件ものが多いんだけど、この「秀吉の黄金」はそうではなく、宝探しタイプのゲーム(アドベンチャーの古典!)となっている。人を笑かしたり(笑わせたり)ほめたり、どついたりして情報を集め、妨害工作を仕掛けてくるNATTOの工作員を倒して秀吉の黄金のありかをつきとめるゲームなのだ。

とはいっても、PCエンジンのパッドは基本的にファミコンのコントローラーと変わらないので、ゲームデザインはかなり制限されてくる。コマンド選択方式のアドベンチャーになるのはしかたのないところだ。

コマンドは数が限られているので入手できる情報も限られてくる。しかし、同じコマンドを連続して使うことにより、新しい情報が得られることもあるのだ。でも、それをやりすぎるとかえってかったるくなってしまうのだが……。高次シーンでは相棒にヒントを聞くことができるのは行き詰まったときにはうれしい機能だ。ただ、「はなす」コマンドの延長上にある「わらかす」や、「ほめる」のコマンドは「はなす」に統合してもよかったのではないか？ とも思うのだが。

大きな漢字は読みやすくてウレシイね。

またストーリーが章立てになっていて、各章をクリアしたときにしかパスワード(秘密指令)が取れないというのも、ちょっと困りものだ。詰まったところを何度もリトライするのは、ちょっとかったるかった。どこでもパスワードが取れるといいとはいわないが、せめてベースポイント(秘密会所とかバタリアンなど)ぐらいはパスワードが取れればいいのに……と思うのは私だけだろうか。

さて、グラフィック方面の話にいこう。メッセージは遊遊人生ばりの漢字かな混じり文で表示される。文字が大きいので(テレビの性能にもよるけど)文字がにじんだりしてもなんとか読める。パスワードも大きいひらがなで表示されるので、間違えることがめったにないぞ(字数も多くて30文字くらいだから安心……かな？)

PCエンジンにしては細かく描き込んだグラフィックは出てこない。

「一休み」の文字だけっていうのは、ちょっとサミシイ気もするな。

この波うったグラフィック処理はさすがPCエンジン！ てカンジ。

とはいえ、登録されている漢字が少ないので、多少読みづらい。これはメモリの関係上、しかたないのだろうが……(PCエンジン自体、もしくはCD-ROMに漢字データを持たせればいいのかもしれないけど)。グラフィックウインドウもパレットあり、アニメーションありとPCエンジンの機能を見せつけてくれる(もちろん静止画面のほうが多いが)。

まあ、たまにはこういうこともあったりするのさ……。

BGMも要所要所で変化していくので、飽きさせない。PCエンジンの機能とファミコンのアドベンチャーのスタイルが見事に融合した快作といえよう。ただし、マルチエンディングなんかはないので、そこらへんは次回作に期待したいところだ。

タコ焼型パスワード入力画面。さすがは関西でんな～。

メーカー研究番外編 テレホビーのアドベンチャー

このタイプのアドベンチャーはコントローラーの問題と、年齢層が低く操作性第1といったことでコマンド選択式しかシステムがないといってもいい。まさかファミリーベーシックのキーボードでテキスト入力式にするわけもない。

ファミコンアドベンチャーといえば、かんたんなゲームにするというより迷路や引っかけ等を入ることによってユーザーの期待に応えてきた。また、電話を使用した「中山美穂のトキメキハイスクール」、「リサの妖精伝説」もあった。これはゲームの進行によって電話番号が表示され、電話を実際かけるとヒントがもらえるといったところもよかった。新しいモノでは「えりかとさとるの夢冒険」の2人同時プレイアドベンチャーだ。いままでは2人同時といっても、主人公2人が役割ごとに交代してプレイしていたが、今度は本当に同時プレイになっている。

PCエンジンは「定吉七番・秀吉の黄金」しか出ていない状況で、コマンド選択というシステムにかわりはないが、目玉はなんといってもCD-ROMだ。ゲームをやっていて文字でなく言葉がかえってくるというのも、なかなかインパクトがあるものだ。ファミコン、PCエンジンともに新たなシステム創造にがんばってほしい。

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

TAKE ON!の
セガのAVGを語る!

文/TAKE ON!
セガのゲームについては
社員よりもくわしい(?)
TAKE ON!が、
セガ人に代わって
AVGを見直してみたぞ!!

クソゲー博士のお出ましだ!!

今月はアドベンチャー特集だけど、残念ながら新作が(孔雀王はもう発売されてる……はず)ない! てなワケで私ことクソゲー博士のTAKE ON!が、今までのセガのAVGをソーカツし、かつまたその将来を展望してしまおうということになった。

何はなくともロレッタ

さて、セガのAVGといったらまっさきに思い出すのはあの"ロレッタの肖像"だね。

全機種用という欠点を逆手に取った、シブーイ色使いの画面構成。それからロンドン市内マップやお花畑虫メガネ式迷路、新型3Dダンジョン。

目先の変わった作りだったけど、何よりよかったのは、そこはかとなく19世紀の雰囲気を感じさせるストーリー展開(あくまでも"気分"ね)、それと終わったあとにほのぼのとしたものが残る読後感——違う、ゲーム終了感か——があったことだ。

今でも"全機種で出せ"とはいわないまでも、"シャーロック・ホームズの続編を"という声が聞かれるほど人気が高い。

セガ人を自称するキミならば、絶対にそろえておくべき大作ソフトだと思うよ(もしも、途中でつっかえたなら"ハイテク図鑑"読もう!)。

色が少なくたって面白いゲームはできる。独得のシブさがあったね。

セガAVGの王道 アクション・アドベンチャー

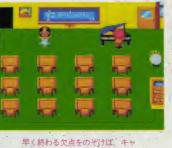
しかし、ロレッタはセガAVG第1号ではない。順序でいったら"ハイスクール! 奇面組"のほうがちょっと早いのだ。唯ちゃんを操作して奇面組を捕まえるというアクション・アドベ.シチャーは純粋なAVGとはいえないが、むしろセガではこーいうタイプのほうが多いのだ。

これ以降、このタイプのゲームは"スケ番刑事II"、"あんみつ姫"、"天才バカボン"、"孔雀王"と、ほとんどのゲームが挙げられる。

1つ1つの紹介はみんな有名なので省くが、アクション・アドベンチャーというジャンル以上に、かなり共通点が思い出せるのだ。

まず、どれもアクションゲームと見たときキツイものが多い。奇面組以外はアクションシーンがかなり難度の高いもので、"天才バカボン"ですらシューティングシーンがちょっとてこずらせてくれる。いちばんムズイのが"あんみつ姫"というのがなんかヘン。

早く終わる欠点をのぞけば、キャラクターのカワイイAVGだった。

"ロレッタ——"では主人公がゲーム中1回しかでなかったのに対して、アクションシーンでは画面上で自機を操作できるから、感情移入という点でかなりゲームにのめり込みやすい。ハードなアクションゲームでユーザーを鍛えているセガとしては、当然のゲーム性かもしれない。

それから、これはあらためていうまでもないが、みんなTV、マンガのキャラクターものなのだ。出も、決してどれも名前によいしょ、おんぶにだっこ、たかりにカツアゲ……したできにはなっていない。かなり原作をトレースし、ノリを再現している(個人的見解の違いがあるかな)。これは"北斗の拳"以来の伝統ともいえるけど、やっぱキャラクターものはこうでなくっちゃね。

キャラクターもののよさを出すには、単なるアクションよりもAVG混合のほうがいいし、作りやすいんだろうね。

あと、これは全般的にいえるんだけど、ちょっとバランスが悪いものが多いのだ。"奇面組"は2時間。"バカボン"は30分。"あんみつ姫"のアクションシーンは、女の子向けに作ったというわりにはなかなかキツイ。

ハマルものは底なしにハマリ、やさしいものはすぐ終わっちゃう。ゼヒ"孔雀王"は質量ともに楽しませてほしいものだ。

ハマるだけがAVGではないはず。ほのぼの気分を楽しむのだ。

絵本AVG "星をさがして"

というわけでAC+AVGがセガAVGの主な流れだが、今年"ロレッタ——"の路線を継ぐ"星をさがして"が登場した。

これも"2時間ソフト"などとカゲロをたたかれているが、ひっきりなしに鳴っているノリのいいBGMと、動物を飼育するという"人の死なない"ほのぼのとしたストーリーは、新しいゲーム作りとしてかなり評価できると思う。もうちょっと長持ちしてくれればよかったんだけどね。

ざっとセガのAVGを見てきたけど、この先はどんなAVGが出てくるのだろう。メガドライブの"おそまつくん"は、"バカボン"みたいになっちゃうのだろうか。"星をさがして"の路線を継ぐソフト——たとえばミャウをアリサが飼っちゃう話とか(そんなものねーか)は出ないのだろうか。あとパソコンのJBハロルドのよーな本格推理もいいなあ。まずタイトーから"龍の寺"を移植してからかな……。

基本的に1社でやるのはたいへんだけど、ぜひセガ人の期待に応えてほしいものだね。

BEEP版 アドベンチャーゲーム紳士録

これまでのアドベンチャーゲームに登場した有名人のなかから、選りすぐった17人のプロフィールを紹介しよう!

あんみつ姫

あまから城主の娘。大のあまい物好きで、城下に新しく開店したケーキ屋に行きたいがために、危険を犯して大冒険に出る。

城内や街のなかでは、彼女の能力はかなり低下してしまい、ラーメン3杯を食べたくらいで死んでしまったり、こわれた階段から落ちただけでのびてしまうが、アウトサイドではハイジャンプ、コンペイ糖爆弾による攻撃等、忍者軍団とわたりあえるほどの運動能力を発揮する。

春日恭介

先祖代々超能力をもつといわれる春日家の長男。高校3年。父と双子の妹との4人暮し(父親はムコ養子で超能力はもっていない)。

使える主な超能力にはテレポーテーション、サイコキネシス、タイムスリップがあるが、他人に見つかることを極端に恐れているため、人前ではめったに使わない。

性格は優柔不断の一言。女性関係では、鮎川まどか、檜山ひかると三角関係にあり、こうした点においてもその性格を十分に発揮している。

キュウリ戦士

産地は不明。パンプキングの悪行三昧を見かね、平和を取り戻すために立ち上がった反乱軍の戦士。弱きを助け強きをくじく、正義の味方の代表のようなお方。

モビル野菜スーツ「ダイコーン」を操り、敵モビル野菜スーツ「ウオーメロン」を倒した。柿の子供「柿っ八」やレジスタンスの最高指導者「ロンメロン将軍」らとともに、パンプキングと戦う。

頭が少々弱く、わからなくなるとすぐ相棒の「柿っ八」に頼る傾向がある。

ケンシロウ

一子相伝の暗殺拳、北斗神拳の使い手で、残虐極まりないやつらをその拳で倒していく正義の味方。世紀末の救世主的存在。

近未来の核戦争で何もかもなくなってしまった世の中にはびこっている無法者たちに、たった1人で立ち向かい、その拳1つで倒していく。

戦うたびに飛び散る彼の服が、物の不足している時代に、なぜすぐそろえられたのかは謎である。

五代裕作

出身地は新潟県。世紀のビンボー男で、浪人時代から一刻館に住んでいる。

性格は優柔不断で引っ込み思案。あんまりいいところはないが、結婚に到達するまでの間にはけっこうモテたようだ。

人生で得をするようなものをあまりもっていないが、金魚すくいやヨーヨー釣などが得意で、お祭や縁日などでは「お祭り裕ちゃん」などと呼ばれていた。

平凡なサラリーマンになるはずだったが、大学のサークルで人形劇をやっていたときの縁で保父さんになり、しいの実保育園に勤めることになる。

西城宗志

21歳。そこらへんにいそうなふつうの大学生だったが、父親が倒れたのがきっかけで父親の経営するゲームソフトハウス〝モカシステム〟の社長代理となり、ゲームを開発することになる。

以前からテストプレイヤー的に会社に出入りしていたので、まんざらパソコンゲームの業界を知らないわけでもない。

美恵子という恋人がいるが、大学と仕事で忙しいため、破綻を迎えつつある。その反動のためか、社長秘書の伊集院沙織(23)と××の関係ができてしまう(場合もある)。

定吉

本名、安井友和。身長180センチ、体重72キロ。髪は通常短く刈り上げていて、右の後頭部に円形脱毛(いわゆる10円ハゲ)があるのが外見的特徴。

大阪商工会議所秘密会所の丁稚で、殺人許可証(定吉ナンバー)を持つ、もっとも優秀な丁稚であり、関東側の秘密結社「NATTO」のメンバー、およびその協力者をこれまでに200人以上倒している。

京都三大包丁家の1つである生間流の免状を持ち、富士見西行の柳刃包丁を自在に操る。また、あぶないギャグを飛ばしたり、ほめてほめてほめまくる話術も超一流。

猿渡俊介

釧路警察署の刑事。持ち前の若さを武器に、ずば抜けた行動力を

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

誇る。

性格は真面目で、いかなるときでも仕事を忘れず犯人捜査に余念がない。ただ、若さのせいか少々冷静さに欠けるところが玉にキズといえる。

地元暴力団と取っ組みあいをやらかすなど、事件に対して体当たり的な行動をとるところなどは、かなりの正義漢だが、仕事中に上司とトランプに興じたり、捜査中に恋にくるったりと、人間くさい面ももっている。

J.B.ハロルド

(殺人倶楽部、マンハッタン・レクイエム、殺意の接吻 リバーヒルソフト)

1957年生まれ。身長6フィート以上、体重195ポンド。アメリカのリバティ・タウンの刑事で、もち前の行動力と洞察力で犯人逮捕を目指す。

彼の知名度はかなり高くなっているが、実際には経歴やその他のことは明らかにされていない。

3作品のなかで明らかにされているのは「父親も刑事だったらしい」「先輩であり親友である元刑事の私立探偵ジャド・グレゴリーは、J.B.の父といっしょに仕事をしたことがある?」「大学時代に彼女が悪人の凶弾に倒れたのが刑事になった理由」といった断片的な情報でしかない。また「J.B.はなんの略なのか」も不明。

寡黙で忍耐強いが1度決めたら後には退かない頑固さがある。いつも1人で行動し、タバコはラッキーストライクを好む。

★★★

シャーロック・ホームズ

(霧のロンドン殺人事件 トーワチキ 他)

世界一有名な名探偵。その著名さは、世界中からベイカー街221B(ホームズの住所、実在せず)に事件依頼の手紙が配達されるといったところからもわかる。

身長は185センチぐらいだが、並外れて痩せているために実際より背が高く見える。鋭い輝きをもった眼と鷲鼻と前方に突き出たあごのために、俊敏果断で断固たる意志をもった人といったイメージを与える。

1度も会ったことがない人でも、相手の持ち物を見るだけでその性格、癖がわかってしまうという天才だが、ゲームではわれわれぼんじんといっしょに行動するためか、いまいち行動に切れがなくなるようだ。

神宮寺三郎

(新宿中央公園殺人事件 横浜港連続殺人事件/データイースト)

新宿で探偵事務所を開いている。悪にはめっぽう強いが、情にもろいところがある。

仕事がら裏の世界につながりをもっているのだが、新宿署の熊野警部とは長いつきあいで、警察が解決できなかった難事件をいくつも解決している。助手の御園洋子とともに解決した事件も多い。

ヘビースモーカーで、事件に行き詰ったときによくタバコを口にする。好みの銘柄はマールボロ。

★★★

スターアーサー・ミルバック

(惑星メフィウス、暗黒星雲 テラ4001 T&Eソフト)

惑星シークロンの1級戦士であり、かつ科学者でもあるアーカー・ミルバックの息子。ジャミルのシークロン襲撃のときに新開発の成長加速装置で急速成長した。宇宙最強の宇宙船クリプトン2でジャミルの戦闘機群を破壊し、惑星メフィウスに到着する。

砂漠で物を捜したり、留置場の壁を叩いたりするのが趣味で、宇宙怪獣に近づいて喰われたり、ガス管を取って窒息死したりすることが得意(?)。

藤堂龍之介

(琥珀色の遺言 リバーヒルソフト)

鼻筋の通った彫りの深い容貌とスラリとした手足など、日本人離れした容姿をもつ。裕福な華族の三男坊で、16歳のときに英国に留学し、24歳まで外国で暮らす。そのため英、独、仏の3ヵ国語を流暢に話す。またダンディというぐらいオシャレで、当時の日本人には似合わないヴィクトリア調の衣装を着こなすほどである。

龍之介の楽しみは「美食」「音楽」「美しい女性との出会い」といったこと。他の分野でも彼の知識は素晴らしいものがあり、とくに女性に対するホメ言葉はすごい。

スコッチは飲むがタバコは吸わないといったような面もある。

★★★

林(名前は不明)

(DOME システムサコム)

とある広告会社のPRプロデューサー。性格はいたって几帳面で、何ごとにも論理的に対処する。

ドーム建造の資金集めという、とんでもない仕事を任せられるほど上司からの信頼は厚い。出世街道ひた走りのバリバリサラリーマンだが、典型的なサラリーマンの型にはまっているところがある。

注意深く、細かいところまでよく気がついて手回しがよいのだが、悪くいえば抜け目のない男といえないこともない。

広野健太

(ウイングマン、ウイングマン2、ウイングマンスペシャル エニックス)

だいのヒーロー好きで、ウイングマンのかっこをしてはクラスの悪党退治をしていたが、書いたことが本当になる〝ドリムノート〟を持った少女・アオイによって本当のウイングマンになった。

1作めは味方はアオイだけだったが、2以降はウイングガールズ(アオイ、美紅、桃子、久美子)とともに活躍する。

ブライアン

(アンジェラス エニックス)

ブライアン・パール。髪の色はブロンドで瞳はブルー。イギリスの新聞社、ロンドン・ポスト誌に勤務している科学部の記者。同僚のエリス・ミラーという美人記者と交際している。ミステリアスで魔訶ふしぎな現象に、興味を示す性格をしている。この性格が新聞記者になった原因だろう。

行動力があるので、人間が緑色になって倒れるという怪事件を世界中を飛び回って調べることになり、事件の渦中に巻き込まれる。

★★★

諸星あたる

(うる星やつら マイクロキャビン)

諸星家の長男。友引高校2年4組に在籍。史上最悪の凶運のもち主。誕生日が13日の金曜日で仏滅。産声と同時に地震、下駄の鼻緒が切れるなど縁起の悪いことが立て続けに起こって書ききれないほど。その運のせいか母親の尻の軽さと父親の頭の軽さをミックスしたせいかわからないが、とにかく変な事件に巻き込まれる(巻き起こす)男。宇宙人の押し掛け鬼娘ラムと結婚(同棲)している。

特技は、ナンパと自称しているが、真の特技は、どんなダメージを受けても一瞬の後には回復している能力や逃げ足の速さ、真剣白刃取りのほうが妥当であろう。ときどきものすごくやさしくなることもある、多重人格者でもある。

超越じいさんの

TRAP百物語

文／超越じいさん＆我流子

ゲームを語らせたら、ちょっとうるさい超越じいさんの、トラップについての一席。

㊦ 今月は、アドベンチャーゲーム特集ということで、ワシがはまった罠(トラップ)、感心した罠について書いてみることにしようかの。

㊥ チョットまってください。いま㊧からいわれて来たんですけど、おじいさん1人にしゃべらせるとろくなことがないから、いっしょにやってくれってことで。

㊦ 本来ならワシ1人で十分なんじゃが、まあよかろう。では始めるぞ。㊥が最初にはまった罠はなんじゃな?

㊥ その前に、アドベンチャーゲームにおけるトラップの話をしたほうがいいんじゃないですか?

㊦ そうじゃな、まずアドベンチャーゲームにおける罠とは、ゲームにおけるフレーバーである場合がある。これはゲームを引き締めて、楽しくしてくれるわけじゃ。また、ゲームをかんたんに解決させないために、文字どおりの罠がある。これはかんたんに解けないように難しくなっているわけじゃ。

㊥ トラップの意味は、わかりましたけど、それ以外にも区別はできるんじゃないんですか。

㊦ ここでは、少少ワシが卑怯と感じたトラップの説明をしていくことにしよう。

◆真偽を判別するタイプ

このタイプは、画面に2つ以上の同一形態のものがあって、誤ったほうをとると死んでしまったりするものじゃ。ゲームでいうなら、「惑星メフィウス」のガス管といったところであろう。

◆変な行動タイプ

ワシらが一般の行動では、まずとり得ない行動をとらないと抜け出せない罠なのじゃ。ゲームでいうと「コロニーオデッセイ」の「ボタンを引く」といったものじゃ。これは、普通ボタンは押すものとして考える盲点をついているわけじゃ。

ほかにも「リサの妖精伝説」で「カエルに口づけ」などというのもあったのぉ。しかし、この行動はあのゲームのカラーからいえば、けっして変な行動ではないぞ。おとぎ話なら王子がカエルになっていて姫が口づけするなんて、日常茶飯事じゃからな。世界観にあった行動なら、トッピな行動もよしじゃ。

◆ヒントなしのタイプ

なんらかのヒントがないとその場面はクリアできない罠じゃ。トラップとして使用するのだったら、もちろんヒントは必要ないわけじゃ。しかし、ヒントがなければ解けないようなトラップというものは、邪道じゃ。「デウリング」の話しかけるとゲームオーバーなんてのが、この部類じゃろう。

◆原作重視型

今までのアドベンチャーゲームの中でも、原作があるストーリーによくあったのじゃが、もとを知らないと解けないといった罠じゃ。これも少少難儀するかもしれないぞ。

◆時間をトラップにしたもの

ボタンを押せとか表示するのに、正直に押すとゲームオーバーになったりしてしまうもの。例としては「新・鬼ヶ島」(後編)の「ボタンを押して」なんてのが代表じゃろう。これはテレホビー機にけっこうあるのじゃ

◆単語探し(パスワード)タイプ

アドベンチャーゲームの最も多い罠じゃ。これの問題は英語、日本語どちらにしても、同義語が無数にあるってことじゃ。しかし、ここでいいたいのは、ひんぱんに使用しない単語を使うことや専門用語、特殊用語といったものを使用する場合じゃ。例では、「デゼニランド」の〝ATTACH〟がそうじゃろう。これは〝挿入する〟という意味の言葉を探すのに〝INSERT〟が使えなかったのじゃ。「太陽の神殿」では〝グローブボックス〟といったものもあったのじゃよ。

㊥ なるほど、これらはけっこう

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

ハマってしまいますね。でもテキスト入力式に言葉の問題は、少々はしかたないんじゃないかと。

㊞超 もちろんそうじゃ。だから、日本語を解析して、よりすごいシステムを目指しているソフトハウスもあるのじゃ。ワシがいいたいのは、プレイヤーに苦労を与えるといった意味でのことなのじゃよ。

㊞我 ではトラップでも、ハマって悔いなし! なんてのもありましたか?

超 それはもちろんあるし、それをクリアするのが楽しいのじゃよ。それは最終的には絶対にクリアできるのじゃが、頭をひねらせてくれるものじゃ。

◆キャラクタータイプ

次の地点に行くのにじゃまする罠が人間といったものじゃ。例では「めぞん一刻」の〝四谷さん〟。

この罠は今までのゲームのなかでもとくに優れた罠じゃった。

◆さりげないイベントタイプ

ささいなできごとのように感じるのじゃが、後になるとそれが伏線になっているといったものじゃ。罠を罠と感じさせんわけじゃ。例では「アドレナリン・コネクション」の女性徒たちがそうじゃ。これでは、プレイヤーが教師であるということから考えなければならないことではあるがの。

◆コマンドのカウント

同じ地点であるコマンドを繰返し行動したり、ある地点に何度も足を運ばせたりするものじゃ。例は「うる星やつら」、「気まぐれオレンジロード」に多いぞ。これはコマンドのカウントによって、時間の経過などを表現しようとしているわけじゃ。

我 このへんのは、とくに記憶がありますよ。〝四谷さん〟は本当に強力なトラップだった。ゲームのキャラクターによって、行動を考えなければならないといった考えもいいですね。

超 もちろん、これらはよかったものじゃが、これを読めば読者の皆さんも少しは罠が近づいたのではないかな?

我 もし、おじいさんがトラップを作るとしたら、こんなのがいいなんてのはありますか?

超 ワシの考えるアドベンチャーゲームのあるべき姿は、絶対に解けなければならないといったものじゃ。しかし、遊びで考えるのもおもしろいかもしれんな。

◆ある部屋に入るとマックラで何も見えない。ヘタに動くと死んでしまう、という設定にして、プレイヤーがガマンしていると、「目が闇に慣れて見える」なんてのはどうじゃろ。

我 なるほど、時間の経過を表すわけですね。では、

◆ドアを開けても何もない部屋で、入ると扉のカゲだった部分に大事なことが書いてあるとか。

超 チョット、卑怯な気もするがまあいいじゃろう。

◆会社から電話をかけるときは、0発信しないとダメじゃとかな。

我 なるほど、よくできてる(笑)。こんなのはどうですか?

◆いままでズーッといっしょに冒険してきたキャラが、いけにえにならないと通れないトラップというのですが。

超 考えるだけならよいかもしれんが、感情移入といったところから考えると問題じゃのう。

我 これなら絶対! ってのがありますよ。いままで〝物を取る〟なんてコマンドがありましたよね。殺人現場に死体があって、〝死体取る〟なんてやると今までのゲームでは怒られてしまったけど、死体を取れるようにするんです。それで死体に降霊術をかけるとか「ザオリク」「カドルト」といった魔法をかけたりして、死体に直接、犯人を聞いてしまうとか。

超 (無言)……いいたいことはそれだけかの我流子君。貴様のようなやつは、ワシの杖であの世にいってしまえっ!!

我 冗談ですよ、冗談……。

ボロボロボロ

ゲームストーリー

うわさのハッカー・電子が目にしみる

オレはハッカー。
電子の裏街道を生きるケチなヤローさ。
今日もまた、サイバーパンクなこの街でやっかいな事件が、オレを待ち受けていることだろう……。
え、どんな事件かって? よーし、そんなに見たけりゃあ見せてやるぜ。
いや、見せるだけじゃあつまらねえ……。
そうだ! オレのとるべき行動も、ついでに決めてもらおうじゃねえか。頼むぜ、おれの運命がかかってるんだからよ。
んじゃ、行くぜ!

1

ひさしぶりに古いダチの部屋を訪ねてみたら、そいつはすっかりアホになっていやがった!
頭の中のすべてのデータを消去されているらしい。
いったい誰がこんなことを?
手がかりは、テーブルに転がっていた3個のサイコロ。
ダチがいじっていたらしいパソコン。
ダチがうわごとのように繰り返している「小便、小便」という謎の言葉。
それに牛丼屋の出前持ちが下げて行った空のドンブリ。中がきれいに洗ってあったってえのが妙だ……。
どの線から当たってみるか?

●サイコロ ←3へ
●パソコン ←10へ
●ダチの言葉 ←7へ
●ドンブリ ←4へ

2

「闇のソフトといやあ、ジャンクショップ『ワラビー』かクラブ『クスクス』だ」
「『ワラビー』に『クスクス』?」
「ああ、その地下であっちこっちから流れてきた闇ソフトを密売してるって聞いたぜ」
「ありがとよ、J」
ここはJの店。オレの行きつけのバーだ。マスターのJとオレの会話を聞いていたのか、隣の席の客が「ひひひ」と変な声で笑いやがった。
黒のソフト帽に黒のスーツ。レトロというかアナクロというか、いまどき奇抜なカッコをしたヤローだ。

●この男に話しかけてみる ←18へ
●無視して店を出る ←8へ

3

サイコロの目は2、3、5。
足して10か。
……わからん、オレはこーゆー推理は苦手なんだ……。

●パソコンの線から洗い直す ←10へ
●ダチの言葉から ←7へ
●ドンブリの線から ←4へ

4

ドンブリを洗ったとすれば、流し台がクサイな。
いや待てよ、さっきの出前持ちが、ダチに何かしたのかも…?

●流し台を調べる ←11へ
●出前持ちを追いかける ←17へ

5

クラブ『クスクス』に入る。ケバい店だが、マダムはすこぶるつきのベッピンだった。
「闇ソフトを扱ってるって聞いてきたんだがね」
「ハン! よしとくれよ、人聞きが悪い。お門違いだね」
見かけのわりには食えねぇタマだぜ。おーし、こうなったら……。

●色仕掛けで口を割らせる ←27へ
●実力行使あるのみ。ぶん殴る ←37へ

6

オレのチームは勝った。
「ヘイ、ハッカー、やるじゃねえかよ!」
「祝賀会だ、飲んでいってくれ!」
みんな、気持ちのいい連中だ。

●祝賀会につきあう ←26へ
●ここらが潮時だ。外に出よう ←22へ

7

……「小便」……
ほかにも何か言いたいことがあるんじゃないのか、こいつ? それとも、本当に小便がしたいだけなのだろうか?

●ダチの言葉をよく聞いてみる ←15へ
●ダチをトイレに連れていく ←19へ

8

まったく妙なヤツだった。それにしても、オレのダチをあんなアホにしたヤツは許せねえ! 冷たいビル風に吹かれながら、オレの思いは真夏のコタツみたいに燃えていた(あんまりカッコいい表現じゃないね、こりゃ)。

←9へ

9

さて、ジャンクショップにクラブ。どちらから当たってみようか?

●ジャンクショップ『ワラビー』 ←25へ
●クラブ『クスクス』 ←5へ

10

ディスクを取り出して調べてみる。おおっ、このソフトは闇の品だっ!
ふ〜む……、まずはこいつの出所をつきとめねばなるまい。

←2へ

11

ブッ、なんだよこりゃ、本当に臭いぜ! 汚れた食器をこんなにためやがって……。おわっ、きゅうすの中に腐ったお茶っ葉がヌルヌルしてやがる。ウジでもわいてんじゃねーか?
思わず全部洗っちまったぜ。謎解きのほうも洗い直しだね、こりゃ。

●サイコロの線から ←3へ
●パソコンの線から ←10へ
●ダチの言葉から ←7へ

12

「おっとっと、威勢がいいな、ハッカー兄ちゃん。まあ、ここでケンカして店に迷惑かけてもしょうがねぇやな……。一つ覚えておくといい。白と黒とを出されたら黒を取りな。いいか、黒だぜ。アバヨ、また会おうぜ」
と、わけのわからん言葉を残して、そいつは去って行った。
ふうっ、ひと安心だぜ。しかし、まだ心臓がドキドキしてやがる。さて。

●景気づけにもう1杯飲む ←16へ
●すぐ店を出る ←8へ

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

13

「それで済むかっ、てめ、この!」
ああっ、や、やめてくれ!
さんざん殴られて、身体も心もズタボロに……。

←24へ

14

「アハハハ、ジョークさ、ジョーク。この程度でブルってちゃあ、しょうがねえな……、1つ忠告しといてやろう。クラブ『クスクス』じゃあ、あんまり長居(ながい)はせんことだ。アバヨ」
銃を納めて、そいつは去っていった。鏡に映ったオレの顔が青ざめている。クッ、みっともない話だぜ!

●景気づけにもう1杯飲む ←16へ
●すぐ店を出る ←8へ

15

痛ぇ!　こらっ、耳を噛むんじゃねぇ、耳をっ!
ン?　なんだ、こいつ、うつろな目でパソコンのディスプレイを見てやがる。
ふむ、パソコンかぁ……。

←10へ

16

「もう1杯だ、J」
Jもこころなしか、ビクついている様子だ。棚から酒ビンを取る手が震えてやがる。
おや、棚の奥にデカいカギ穴のついた扉のようなものが……。隠し金庫でもあるのかな?
用心のいいこった。
まあいい、オレは2杯目のグラスを空けると店を出た。

←9へ

17

見失っちまった。しまった!　オレはあの出前持ちがどの店から来たかも知らないんだ。チクショウ、出直しだぜ。

●サイコロの線から ←3へ
●パソコンの線から ←10へ
●ダチの言葉から ←7へ

18

「あんた、盗み聞きはよくねぇぜ」
オレがそういうが早いか、そいつはいきなり拳銃を抜きやがった!　サイレンサー付きの銃口がまっすぐに目と目の間を狙ってやがる。どうする?

●早撃ちなら自信がある。こっちも抜くぜ! ←12へ
●おとなしく手を上げて様子を見てみるか…… ←14へ

19

どわぁ~、こらこら、便器に顔突っ込むんじゃねえ!
しぶきがかかっちまったじゃねえか、ペッ、ペッ、ったく、世話の焼けるヤローだぜ。別の線から考えてみるか……。

●サイコロの線から ←3へ
●パソコンの線から ←10へ
●ドンブリの線から ←4へ

20

おや、床に秘密の扉が!　こいつぁ、とんだケガの功名(こうみょう)だぜ。降りていってみよう。

←29へ

21

「バニラをもらおうか」
親父の顔色が変わった。
「お客さん、からかっちゃいけませんや」
なんだ、どういうこったろう?

●あくまでもバニラを注文してみる ←34へ
●注文を変えてチョコにする ←40へ

22

「そうか、残念だな。こいつを持っていきな」と、監督は1枚のカードをオレにくれた。
さあて、と。

←25へ

23

手がかりを得られずに、ジャンクショップ『ワラビー』を出る。
まったく、何が闇ソフトだ、ふざけやがって!　あとでJに文句を言ってやらにゃぁ……。さて、クラブ『クスクス』には、

●行った ←41へ
●まだ行っていない ←5へ

24

なんの手がかりも得られないまま、クラブ『クスクス』を出る。やれやれだ。
さて、ジャンクショップ『ワラビー』には……、

●行った ←41へ
●まだ行っていない ←25へ

25

オレはジャンクショップ『ワラビー』へとやってきた。ショボくれた親父の経営する、主にコンピューターのジャンクパーツを扱う店だ。
「親父、入るぜ」
止めるのも聞かず、オレは店の地下へと降りていった。

←28へ

26

すっかり酔いつぶれたオレが目を覚ますと、そこは香港行きの船の中だった。監督がオレの肩を叩いていう。
「遠征試合だ。香港チームは強敵だぞ」
んなこと、知るか、降ろせーっ!

END

27

●ベランダから外へ逃げる ←24へ
●ベッドの下に隠れる ←20へ
●土下座して平謝りに謝る ←13へ

28

「チョコとバニラ、どっちにしますかい」

●チョコを頼む ←40へ
●バニラを頼む ←21へ
●アホらしい、外に出よう ←23へ

29

「やってかねえかい、メンバーが一人足りねえんだ」

●アホらしい、外に出よう ←24へ
●とりあえず、ソフトボールをやってやろう ←6へ

30

はっ、ピ〜ンときたぜ、Jの店だ！

オレはJの店に戻るなり、酒の棚に突進した。

「何をするんだ、ハッカー！」

カギをカギ穴に差し込む。すると、棚全体が機械仕掛けで、〝グイ〜ン〟と回転した。棚の裏側にズラリと並んだ、闇ソフトディスクの列。

「ゆ、許してくれっ、妙な事件に関わり合いたくなかっただけなんだ！」

「J、ダチが使っていたソフトは？」

「……そいつは、ヤクザ・シンジケートのAI（人工知能）に侵入するためのプログラムさ」

なんてこった、シンジケートがらみか！ ←35へ

31

ここで逃げたりしたら、ハッカーの男がすたるってもんだ。行くぜ！

●口笛など吹きつつ、キザにキメて進み出る ←47へ
●んな場合か、単刀直入にぶん殴れ！ ←53へ

32

「ああ、あれか」

オレは監督から受け取ったカードをコートのポケットから出した。引き替えにチョコソフトをもらう。やけに大げさだな。いったいなんだってんだ、まったく。

店を出て、チョコソフトをなめなめ歩いていたら……。おっ？ クリームの中から、古くさい形をしたデカいカギが出てきやがった。こいつぁどーゆーこった⁉

●どこかで、デカいカギ穴のついた扉を見たことがある ←30へ
●見たことがない ←41へ

33

それっ、フックだ、ボディだ、チンだ！

オレはボクシングにゃあ、ちっとばかし心得がある。ストリートがオレの専用ジムだったのさ。

2、3発殴り合ったところで、

「竜、やめな！ ……あんたのダチ思いには負けたよ、ハッカー。ついてきな」

●好都合だ。ここでついていかない手はないぜ！ ←29へ
●どうもいやな予感がする。店を出よう ←24へ

34

……ふっと気がつくと、オレはソフトクリーム詰めにされて、東京湾の底に沈んでいた。

なんでだぁ〜⁉

END

35

ダチもヤバい代物に手を出したもんだ。あいつ、きっとシンジケートのAIに侵入して、何かどでかい秘密を知っちまったに違いねぇ。

そんなことを考えながらスラム街を通りかかると、可憐な花売り少女がチンピラ2人にからまれているのが目に入った。

あいつら、シンジケートの下っ端だぜ！

●少女を助ける ←31へ
●おっとと、相手は2人だ。見て見ぬふりで通り過ぎよう ←44へ

36

……気がつくと、オレの体は核ミサイルの誘導装置に組み込まれていた。

「それっ、シンジケートの本部に突っ込め！」

「ハッカーさん、頑張ってー！」

オレはこうして、文字どおりの鉄砲玉としてシンジケートと運命を共にした。くっそーっ、女は信用できねぇ！——

END

今が盛りのアドベンチャーゲーム特集!

37

「お客さん、うちのマダムに何をなさるんですかい」
「あっ、竜、いいところに来てくれたよ」
やべぇ、用心棒だ。

●こうなったら、トコトンやるぜ。用心棒と一戦交える ←33へ
●かなり手強そうだ。ここはひとまず退散する ←13へ

38

「お嬢さん、早く行ったほうがいい。スラムにゃ、狼がいっぱいさ」
すると、少女は
「お礼がしたいんです。ぜひ家に来てください」だと、どうする?

●少女の家に行く ←42へ
●行かない ←52へ

39

そのとき、ネットワークの中に、見覚えのある男が現れやがった。
「あんたは……」
「オラァ、シンジケートの雇われ用心棒さ。抜きな、ハッカー! カタをつけようぜ」

●恩があるヤツは撃てねぇ! ←54へ
●恩なんて知るもんか。撃て! ←49へ

40

「チョコを頼む」
オレがそう言うと、親父はうなずいた。
「それじゃ、例のモノを出してもらいましょうか」
「例のモノ?」
「御冗談を。ほれ、あんた、カードを受け取ってるでしょうが」
カード? はて、カードね……。

●誰かからカードを受け取ったことがある ←32へ
●受け取っていない ←34へ

41

サイバーパンクな街角で、オレはすっかり途方にくれちまった……。
と、気がつくと、オレは落下してきた原子炉衛星の下敷きになっていた……。
こんなこたぁ、この街じゃ珍しくもなんともねぇ。
ただ、ちっとばっかし運がなかったってだけさ、ハハ……、ハハハハハ……、くそっ……。

END

42

行ってみると、そこは昔気質のヤクザ一家・関東藤桜組の組長家だった。
シェ〜ッ! するとこのかわいいコが組長の娘!? 新興勢力のシンジケートに押され、今はすっかり、寝たきりのヨイヨイになった組長が言う。
「あんたが客分になってくれりゃあ、シンジケートをたたきつぶして、藤桜組を立て直すことができるんじゃがのう……。後生じゃ、どうか客分になってくれい!」
この申し出、OKする?

●する ←36へ ●しない ←52へ

43

「ほう、シゴロやないけ。いきなり倍づけたぁ、やってくれるやないけ……。なーに、勝負はこれからよ。次、行くでぇ!」
ふ〜い、どうやら役になっていたらしい。ブルっちまったぜ。
しかし、平静を装っていた大親分のヤツは、いきなり倍づけを出されて、かなり、熱くなっていたようだった。
投げたサイコロが勢いあまって床に飛び散る。
「こ、これは?!」
「え〜い、ションベンじゃ、持ってけ、持ってけ、ワシの負けじゃい!」
ションベン! そうか、ダチが言ってた「小便」ってのは、きっと、このことだったのだ!
「約束や、パスワード教えたろ。『ピンゾロ』や」

●ネットワークの中で、シンジケートの用心棒に会っていれば ←57へ
●会っていなければ ←39へ

44

「おい、ちょっと待て」
後ろから呼び止める声。
ヤバい感じだ。おまけに前は行き止まりときやがったぜ。

●おとなしく振り返る ←55へ
●振り向きざま、後ろのヤツをぶん殴る ←50へ

45

『ションベン!!』
その言葉を聞くと、ダチはまたアホに戻っちまった。
「バカな奴だ……悪く思うな」
オレの胸にむなしさが広がっていった。

←60へ

46

「な、なにするんや、ワレ。指詰めんかい!」
あちゃ〜、失敗だ。
「そ、それだけはカンベンしてくれっ! キーが叩けなくなったら、ハッカー人生はおしまいだ!」
だが、オレの頼みは聞かれなかった。チクショウ、音声入力に望みをかけるぜ!

END

47

「バカヤロウ!」
「ひっこめ!」
スラムの連中の間から罵声が飛んだ。
こりゃ参ったな、などと言いつつ去るオレさ。フフ……。

←44へ

48

「いえっ、シンジケートの大親分は、最近何か企んでるな!」
「い、いう、いうよ、いうから、その手を離してくれ!」
しょせんチンピラはチンピラ。ちょっと脅しただけで、すぐこれさ。

←56へ

49

2丁の銃が同時に火を吹き、1発の銃声で勝負は決まった。
「……あんた、わざとはずしたな」
「なぁに、あんたの実力さ、ハッカー兄ちゃん」
そいつは、オレの腕の中で息をひきとった。

●まだ、シンジケートの大親分に会っていなければ ←59へ
●会っていれば ←57へ

50

……気がつくと、オレは留置場の鉄格子の中にいた。
声をかけてきたのは、潜入捜査中の刑事だったのだ。
出してくれーっ!!

51

オレは賭場ネットワークにアクセスした。
AIの防御ゲートを破る。
オレにかかりゃこんなプロテクト、チョロいもんさ。
おっ、へんな言葉が出てきやがったぜ。
「チンチロリン」……何かの相言葉か?

●『チンチロリン』と言ってみる。 ←59へ
●いや、ここは慎重に。静かに様子をうかがう。 ←39へ

52

「そういってくれるのはありがたいが、オレはしょせん流れ者のハッカー……達者でな」と、言いつつ去る。
このシブさ……。ったく、自分で自分にホレるぜ!

←44へ

53

「ピイッ!」
チンピラどもは退散。
スラムの連中も「いいぞっ、ハッカー!」と、歓声をあげる。
少女の視線がアツいぜ……。

●チンピラを追いかけ、絞め上げてシンジケートの秘密を聞き出す ←48へ
●少女に話しかけてみる ←38へ

54

……気がつくと、オレは全身ハチの巣にされてぶっ倒れていた。
「いちいちカッコつけすぎなんだよ、おめーは。アホッ!!」
ありゃー、やっぱりそう思う? まいったな、こりゃ……。

END

55

オレを呼び止めたのは、潜入捜査中の刑事だった。
シンジケートがらみのヤマを追っているのだという。
オレがこれまでのいきさつを話すと同情してくれたのか、その刑事はシンジケートの陰謀に関する情報を教えてくれるのだった……。

←56へ

56

「なにっ、パソコン通信のネットワークを利用して賭場を!」
ウマいこと考えやがったな……。通信ネット上の賭場なら、サツに踏み込まれる心配もないって寸法か。
どうやら読めてきたぜ。
アイツ、ネートワークに侵入して、ヤクザ相手の賭場でヤバいことやらかしやがったな!
だが、今さら後へは退けねぇ。一世一代のハッキングを見せてやるぜ!!

←51へ

57

ハッキングを終えたオレは、さっそくダチの耳元でパスワードをささやいた。
「ピンゾロ」
たちまち正気づいたダチは、いきなりオレに詰め寄ってきやがった!
「やったー! 10倍づけだー! さあ、金払えよ、金!」
こいつ、自分が賭けに勝ったと思い込んでやがる!
「おい、やめろ! 『ピンゾロ』はただのパスワードだ、こら首をしめるな! ウウッ……」
最大のピンチ!!
この窮地を脱するパスワードは!?

●『ションベン』だと思う人は ←45へ
●『ダイベン』だと思う人は ←58へ

58

「ダイベン!」
やっぱりダメだったか、ぐえ~~……。

END

59

「ヌハハハハハ。勝負しに来たんかい。チンチロリンで勝ったら、ワレのダチ、正気にもどすパスワード、教えたるわ」
大親分が出てきやがった。AIそれ自体がシンジケートの大親分だったのだ!
ところでチンチロリンってなんだ?
「なんやワレ、勝負の仕方も知らずに来たんかい。ええ度胸しとるやんけ。ええか、3個のサイコロをドンブリに投げ込んでな、2個同じ目が出たら、残り1個の目が勝負目になるんや。チャンスは3回や、ほんだら、ワイから行くどぉ!」
大親分のヤツぁ、5の目を出しやがった。
1回、2回、まったく目がそろわねえ。
「3回!」
目は4と5と6。大親分がのぞきこむ。
「どないじゃ、目はそろたんかい……」

●もはやこれまで。ドンブリをひっくり返し、不意討ちをかける ←46へ
●おとなしく観念する ←43へ

60

オレはまたーり、サイバーパンクな街角を行く。
ハッカー渡世は非情の2文字、今夜も電子が目にしみるぜ……。

★特集2★
あっと驚(おどろ)け!
SEGA
セガ㊙レポート
夢じゃないかとほっぺたをつねってみたら、やっぱり痛かった。今月のセガ特は、マークIII・IV・Vの超豪華3部立てだ!
16-BIT
Super Thunder Blade
SEGA
スペースハリアーII
スーパーサンダーブレード
獣王記
超音戦士ボーグマン
ファイナルバブルボブル
ランページ
ボンバーレイド
アウトラン3D
スポーツパッドサッカー
第III部アメリカ発セガ情報③
ブラックベルト②

SEGA

第I部 メガドライブ編

衝撃のセガ特、まずは、メガドラ対応ソフト第1波の紹介だ！

セガ初の16ビット家庭用ゲーム機メガドライブの門出を飾るにふさわしいソフトといったら、まずはこの1本！ あのスペハリが、今、帰ってきた！

スペースハリアーII

メガドライブ専用

by セガ専用YAS

スゲースゲー！

まずは写真を見てちょうだい！ え？ ビデオゲーム版のスペハリかって？

ざーんねんでした。これはビデオゲームじゃないんだよーん。なんと、メガドライブ用のスペハリなのぢゃ！

待望のマークV、つまりメガドライブ専用ソフトの第1弾として発売されるスペースハリアーIIをズバズバリンと紹介してしまおうというわけなのだ。

今度のハリアーは赤いスーツで出撃だ！

ストーリー

スペースハリアーは、超能力戦士。彼が、ドラゴンランドでの戦いに勝利を収めて、地球に帰還してから、すでに10年の月日が流れようとしていた。その間、ハリアーは幾多の戦いを経験し、大きく成長を遂げていた。

そして、宇宙暦6236年7月。宇宙区2-4区ファンタジーランドからのSOS信号が受信された。凶悪な魔物たちが、ファンタジーランドを荒らしまくっていたのである。

ハリアーは、新たに完成した、テレポート増幅装置COSMIC GATEにより、ファンタジーランドに急行した。

再び、戦いのときはきた。われらがハリアーは、モンスターを一掃するために、宇宙へと飛び立ったのである。がんばれハリアー、強いぞハリアー！ キミがやらずに誰がやる！

ここのシーンは、はっきり言って感動！ ぜひ自分の目で見てくれ。

例によってドラゴン出現。しかし、こいつはザコなんだよん。

このイナズマのあとは親玉出現だ。気を引きしめていこう。

1面の親玉、トリミュラー。吐き出す炎がけっこう強い。

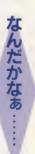
3本の首を倒すと1面クリア。爆発シーンまでキレイよ。

ホラホラ、地面に注意！ ねっ、影がちゃんとあるでしょ。

2面のボス、パラノイア（スゲー名前）。どこかの宇宙人みたいね。

なんだかなぁ……

つーわけで、なーんだか、よくわからないんだけど、ようするに、スペハリIIは、スペハリの10年後

まわりのボールをすべて倒すと顔が浮きでる。ちょっとコワイね。

という設定なんだよね。
しかし、ということはだよ、よく考えてみてくれ。スペハリの10年前という設定だから、スペハリ3DからスペハリIIまでは20年の歳月が経っているという計算になるわけ。

ひさびさのバーバリアン。ビデオゲームといってもそん色ないよね。

つまり、スペハリ3Dのとき15歳だったとすると、35歳!! そろそろ、お肌の曲がりかど。マグネットコーティングでもしなきゃ、とてもあんなに早く走れないっていう歳だよねえ。まあ、そろそろ脂がのってくる時期っていう話もあるけど（ねーよ）。
おっと、いいかげんに本題に入らないと、アソビン教授に張り倒されちゃうな。

例によって屋根面アリ。東京ドームみたいに、圧迫感があるよね。

お家の中がゲーセンに！

まず、はじめにも触れたんだけど、とにかく、画面がキレイだ。これは当然メガドライブのハードによるものなんだけど、ここまでくると、我々テレホビー族としては、もう涙が枯れるまで泣いても足りないくらいの感動なわけね。
そして、画面だけじゃなくて、動きだって相当なもの。主人公、敵キャラの動き。そして、2重スクロール。主人公の動きに合わせて変化する視点。今までのマークIIIだと、どうしてもカクカクした動きにしかならなかったんだけど、今度はゲーセンのきょう体に組み入れて「新製品！」なんていう札をつけたって、ちょっとやそっとじゃわからないだろうってくらいなめらかな動きだ。ホーント、誌上で再現できないのが惜しいなあ……。

ハリアーにオプションが！ ちがうって、これは敵よ一。

ピョンピョンはねるフロッガーは体当たりに注意しよう。

さて、画面がスゴイスゴイといっているけど、もうひとつ、目をみはるものがある。
それは影だ。もう一度、写真をマジマジと凝視してくれ。ほらね、ちゃんとキャラひとつひとつに影がついているでしょ。この機能はハードによってかんたんにできるんだそうだ。細かいことだけど、ファンにはやっぱり嬉しいよネ。

3面のボス、ブリザード。弱点は頭だ。撃ちまくれ！

余裕のゲームシステム

ゲームは全13ステージで構成されている。そして、12ステージのどこからでもスタート可能なんだ（最終ステージだけは別）。多くの人にスペハリの世界を存分に味わってほしいっていうセガの配慮なんだよ。
そして、極めつけは、オプションモード。サウンドテストや3段階のゲームレベル設定、ラピッドファイアのオン、オフ。そして、パットの上下操作を変えるモード。
そういや、メガドライブにはラピッドファイアがないよね。ソフトに余裕ができたから、そこらへんはすべてソフトのほうでやってしまおうってわけなんだ。
それにしても、最初にビデオゲームのスペハリが発売されてから3年ほど経ったんだけど、基本システムがまったく変わっていないというのは、はっきりいってスゴイと思う。それだけ、このシステムが先進的だったわけだからね。

「ドム」のバーニア強化型「ネオドム」。新型のモビルスーツだ。

出たー「さまようよろい」……じゃなくて「アーマー」でした。

たばになってかかってこい！ といってるそばからネオドムの集団。

そして発売へ……

これだけ聞いたら、もう買うしかねーよなー（ボクもすかさず買おーっと）。もう画面見ただけでウットリだもんなー。
というわけで、メガドライブ、スペハリIIの発売日にはショップへレッツゴーだ！
買わないとタイホなのだ！

MODE SELECTION
SOUND TEST
GAME LEVEL
RAPID FIRE
DIRECTION
EXIT

BEEP読者だけの大サービス。これは隠しじゃなくて標準だって。

SEGA

第1部 メガドライブ編

スーパーサンダーブレード

by D・Sトリー谷（勢いだけ）

メガドライブの雄叫びか！ そして、あのサンダーブレードが再度キミの目前に！ 今、新たなる戦いの火蓋が切って落とされようとしている！

ス・ゲ・エ

スペハリIIも獣王記もけっこうだが、俺の一番押しは、男の4M、スーパーサンダーブレードだ。まさに、これこそ時代が待ち望んでいたソフトであろう。うん、きっとソー。

この手応え、目からウロコどころではない。目からマナコが落ち、そこからノウズイがしたたり落ちるほどのデキなのだ。なにっ？ よくわかりましぇんだと？ 要するに「スゲエ」のよ。

ハードボイルドSTB

「STB」は「TB」より少し未来の物語。

束の間の平和は去り、A国は再度の存亡の危機を迎えた。唯一の希望ともいえたTBも前回の激戦で失った。A国に、もはや抵抗する術はないかと思われた……。

元TBパイロット、ランツ・ナカジマ・3世（仮名）もまた、S国の激しい攻撃の前に傷ついていた。凄まじい爆音のなか、ランツは呟やく。

「いよいよ地獄行きか……」同時に左腕に痛みとも思えぬ衝撃が走り、彼は悶絶した。

だが、死神は彼を拒絶した。軍の開発局員フェスター・カウンチャ（仮名）が彼を救ったのだ。

「こ、これは……」

フェスターに秘密格納庫へ案内されたランツがそこに見たものは、1機の青い戦闘ヘリであった。

「サンダーブレード……」

「NO、ランツ大尉。チガイマァス。これはスーパーね、スーパーサンダーブレードよ、オウケイ？」

「スーパーサンダーブレード！」

出撃！ 蒼き狼よ！

発進準備OK、S国の野望を打ち砕け！ 頼んだぞ、STB！

ステージ1、市街地では、ハインドとメルカバが彼（ランツ）を歓迎

広場には、巨大戦車が待っていた「おそかったのね……」

ランツの新たなる戦いが今始まろうとしている。

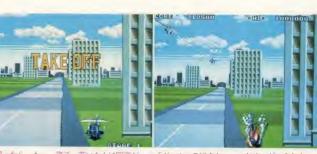
ゲームの進行は、前回の戦闘とは異なり、3D→中ボス→2D→大ボスシーンとなった。全4面は変わらんの。

3Dシーン

出撃時にはGFIIを連想させるデモが入り、とってもブリリアント。ツインスクロールが威力を発揮して、自機が移動すると背景がきちんと横にスクロールするので、画面の広さをバッチリ再現。ヘリコプターならではの動きも再現。ボタン操作で自機のスピードが調節できる。また、弾の影もある。3D感覚のパースのシミュレート

と思ったら、もー、復活 若いもんは回復が早いのー いいぞ、ランツ

「ヴァルハラ行きか……」おめーがヘタなんだよ ランツのハカー！

3D→2Dシーンへの変化！

むいー、むいー、緊急指令 敵大型空母接近。2Dに変わると、即、大ボス登場だ

もなめらかで、臨場感たっぷり、奥行きズカーンともう言うことなし。おまけに向こうの雲が2重スクロールになっている。ゆらりゆらりともう大騒ぎ。
　ああ、美しき也、グラフィックス。68000の咆哮が聞こえてきそうだ。芸術だ。スゲェッ。
　こんなスゲェもんが家庭でできるんだから、TVは大爆発。キミはもう大往生だね。

中ボス

　中型の戦車や飛行機やらが立ち塞がる。倒さない限り、先には進めないぞ。

2D大ボス

　なんと、3Dから2Dに変わるときのあの視覚効果（あとカメラワーク）があったあったの厚木インター(?)。マークIII版のように急に用事を思い出したかのように画面外へ出ていくことはないのだ。ぷるぷる。
　ボスは当然1画面なんかにゃ収まりきらないデカブツメカ軍団。ここでも横スクロールするんだよん。そして、特筆すべきは爆発。ボスの爆発がキレイなんだ。ウソじゃないよ、すごくおいしそうなバクハツ（なにそれ）なのさ。
　ここでも、68000MPUが幅をきかせますぜ、ダンナ。

この空母の名前はシーマイナー　するってーと、C≠DG？　はいはい

「Cmごときで、このオレを止めることはできん！」はいはい

ステージ2、出陣の図　雲かきれい　黄色と黒といえばタイガース　はいはい……

この写真か、STBのすべてを象徴しているといっても過言だ（なんのこと？）

洞窟に突入！　ツララは刺さるといたい　でも、刺さってみたい　刺さりたい

ランキング

　むおっ、写真を見てくれ、言っとくけど、これはビデオゲーム版じゃないからね。メガドラ版だよ。それにしてもこういうのって嬉しいねー。字もきちんと回るよーん、くるくるくるくる。

初期設定

　スペハリIIもそうだけど、タイトル画面時に初期設定を変えられるモードがあるんだ。これって、なんだかX68のソフトみたいだね。ちなみに、設定可能なのは、難易度（3段階）、操作系（パッドの持ち方。詳細はパイルドライバーを見てちょ）、持ち機数（3、5、7）、サウンドテストだったぞん。

「トンネルを抜けるとそこはゆ……」はいはい（こればっか）

うわあーっ、なんだよ、コイツはーっ「戦車」そうね（ステージ2の大ボス）

ステージ3　美しい海「出撃したくないよお」タタをこねるな、ランツ

海上では、若いピチピチギャルがキミに肉迫……するわけねーよな

メガドラを買えっ！

　当たり前だけど、このSTBはメガドライブがないとできないのだ。
　そこで若人よ、メガドラを買うのじゃ。さすれば、オヌシに新しいテレホビーの世界が開けようぞ。
　16ビットの力を見ようではないか。さあ、水晶玉にも出ておるぞ。10月29日となる。この日がオヌシの運命を変えるであろう。ひっひっ。
　エッ、ワシか？　ワシは、ちとエンゲル係数と相談せんとのー。
（編 情けなや）

STAGE 2 END
TIME 5 MIN 24 SEC
BONUS 250000PTS
NUMBER OF HITS 106
BONUS 50000PTS

タイムボーナスまであるぞ　でも、こうやって文字に凝るっていうことも大切だよね

それでは、みなスーパーサンダーブレードをよろしくたのむぜ！

CONGRATULATIONS
RANK SCORE NAME
1st 1451770

ビデゲーはりの画面　バックからトランペットのソロが聞こえてきそー　パンダもいー

このコントローラーで24時間戦いますか!?

ついに登場した3ボタンパッド!!　STBでは、どのように使用するのか!?

3D時● 8方向。下を押し続けると着陸する。
2D時● 左右2方向。

3D時　エアブレーキをかける。ホバリングも可能(スピードダウン)
2D時● スピードダウンする。

SEGA

第I部 メガドライブ編

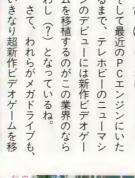
●バリバリのビデオゲームが、ついに家庭でも楽しめる時代になった。メガドライブの熱き心を受け取ってくれ!

獣王記

メガドライブ専用 by TAKE ON!

御家庭で手軽に変身?

古くはFC、SG-1000、そして最近のPCエンジンにいたるまで、テレホビーのニューマシンのデビューには新作ビデオゲームを移植するのがこの業界のならわし(?)となっているね。

さて、われらがメガドライブも、いきなり超新作ビデオゲームを移植してしまうぞ。なんと、早くもあの獣王記が家庭で楽しめるのだ。

まず、論より証拠。写真をみてくれ。どーだ。そっくりだろう! ワークスN氏も「まったく同じです」と自信をもって答えたというクオリティだ。全5ステージ完全移植で、変身シーンももちろんドアップの大迫力だ。

コントローラーは3ボタンだから、ビデオゲームと同じアクションが可能になるはず(となると、家庭用16ビットゲームで世界初の3ボタンゲームだね)。新体操キックもちゃんとできるにちがいない。ビデオゲーム版ではちょっと……だった操作性も改善されるだろう。

なにしろ、スペハリII、STBは、ちょっと昔のビデオゲームなだけに、ホカホカの新作獣王記の移植はメガドライブ最大の目玉になるにちがいない。さあ、今年の年末は獣王記をやってクマに変身(?)だ。回転アタックしながら完成を待て!

ウォオォーッ! これが1面だぜ。ゾンビをなぎ倒すのだ!

ウォオォーッ! これは2面じゃないか。イナズマ攻撃だあーっ!

ウォオォーッ! なんと3面だ。2人同時プレイ可能だぜい!

ウォオォーッ! 4面だ。5面もあるから安心するのだ。

これが獣人だ!

1面　狼男
ひとこと●ウォオォオーッ!

2面　ドラゴン
ひとこと●ギョアエオーッ!

3面　熊男
ひとこと●グアオオォーッ!

4面　虎男
ひとこと●ガルルルルルッ!

セガ・ソフト最新情報

★

メガドライブ専用ソフトは年内に5本発売が予定されている。スペハリII、STB、獣王記の他の2本は次のとおり。

おそ松くん
赤塚アニメのゲーム化。コミカルアクションアドベンチャーゲーム。

アレクの天空魔城
おなじみアレックスキッドの新しい冒険編。

さらに、年が明けてから、

ファンタシースターII
マークIII版ではなくて、メガドライブ版として登場。前作をさらに上回る超大作。数の分だけ敵を何種も表現。さらに、自分、敵、味方のそれぞれが同時にアクション! 主人公のパーティー(4人)は、ゲームストーリーに沿って、選択される。舞台設定は、前作の1000年後。

また、スーパー大戦略や、野球をはじめとするスポーツものなど続々発売される予定だ。さらに、モデムの発売も決定した模様で、通信用のゲームとして野球などが発売される予定となっている。

マークIII版ソフトについては今後も発売していく予定だが、海外移植版が多くなっていく模様。ギャラクシーフォース、ウルティマIVなどについては未定。

SEGA

超音戦士ボーグマン

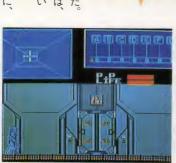
第II部 マスターシステム編

さて、充実の第II部は、いつもどおりのマークIIIソフトの大攻勢だ！

マークIII・マスターシステム専用 by TAKE ON!

♪音もたてず ヤツのワナが近づくウ〜（オープニング）

ボーグマン1号、響リョウは、ついに妖魔の秘密基地を発見した。そこは、7棟のビル群。そこには、宿敵のダスト・ジードも待っている。

子供たちに夢をかなえるために、ダスト・ジード、貴様を倒す！ もう、誰にも邪魔はさせない。1対1の勝負だぜ！

ドウモアリガトウゴザイマス。ブキハジキュウジソクカゲンソクダ。

しかし、リョウがジードと対決するまでには、数々の試練が待ち構えている！ 突破せよ！ リョウ！ 決戦の日は近い!!

ビルの外側

ビルは全部で7棟あり、1本の通路で結ばれている。通路は3つの扉で遮断されており、奥のビルに進んでいくためには、3つのIDカードが必要となる。

このIDカードは、フェルミナなどの妖魔幹部が所持しているから、最奥部にいるジードを目指すには、幹部を全員倒さなくてはいけない。

ビルの配置は、このとおり。A〜Gまで、計7つあるのだ。

ビルの内側 そしてゲームの実際

いったんビルに入ったら、すぐには出られない。ビルから脱出するためには、そのビルにいる中ボスを全員倒さなければならないのだ。

このオレが背後をとられるとは…。キサマできるな!?

中に入ると、プレイヤーは横から自機を見た画面が下半分、リョウから前方を見た3Dレーダーが左上に表示される。レーダーには、先にいる敵影が、ザコは赤、中ボスは白で表示される。中ボスが近づくと、警報が鳴る。緊張するぞ。

さて、リョウの武器は全部で6つ。パンチ、サイコパンチ、ジリオン、ライトガン、サイコガン、ボムだ。その中でも、サイコと名のつくヤツは、P・P（サイコポイント）を消費するだけあって強いぞ。

それから、ボム、これは、9個まで所持可能。なんと、その階全部の敵にダメージを与えられる！

ここがポイント。

ジェットエンジンがないと抜けられない。

とちゅうで手に入る装備にはシールドとジェットエンジンがある。シールドはB棟のバリアを抜けるために使う。ジェットエンジンは、ダメージ地帯を抜けるために使う。こいつの欠点はしゃがんだりできなくなることだ。

HPとPPの回復はビルのどこかに落ちているLマーク、Pマークで行う。ちなみに中ボスを倒すとHP・PPは全快。上限もあがるぞ。

おススメマーク一覧表

みんなでワイワイ楽しみたい / じっくりと取り組んでみたい / 腹をかかえて笑ってみたい / 動体視力の限界に挑んでみたい / ちまたの話題に加わりたい / グラフィックをながめたい / 美しい音に聴きほれたい / 脳みそもちょっと使ってみたい / ビデオゲームと比較したい / セガマニアなら買ってみたい / ほのぼのとした気分に浸りたい / なにはともあれ撃ちまくりたい / シュミにはしってトリップしたい / もっとがんばって / おみそれしました

アイテム一覧表。キミはいくつ集めたかな？ 12個？ 少ない!!

♪このまま FOREVER（エンディング）

発売前だから、攻略はちょっとだけね。

●B、C棟にはLマークがないから、中ボスを倒したらすぐA棟まで戻ろう。

●中ボスにもボム、ボスにもボム、とにかくボムを使いまくる。

1Mだけあって（?）、クリアにそう時間はかからない。キミも即チャレンジだ。

アニメボーグマン・ファンのボクとしては、不満の残るソフトだったけど、セガマニアならぜひ買ってほしい。Iが売れればIIが出るからね……。

おススメマーク

SEGA

第II部 マスターシステム編

ファイナルバブルボブル

●お待たー。メガドライブが発売されてもマークIIIは健在さっ。てなわけで、マークIII版超人気ソフトFBBの実戦編のはじまりはじまりー。

マークIII・マスターシステム専用 by モスバーガー行きたやSHOTAN・I

FINAL BABLE BOBLE

★★★★★★

今までのあらすじ

100面クリアしたバブルンとボブルンは、スーパーどらんくを倒した。だが、こぎな彼の息子たちは、ベティとパティを連れて再びダンジョンに逃げ込んでしまった!! 鏡を集め、スーパーどらんくを倒せ!!

結婚とはなんてヤツ！ ヤツらの式をぶち壊し、2人を救い出せ!!

CHAPTER 1

私は、竜の姿を借りた宇宙船、サイバリオンに乗って、地球の平和を乱す悪党どもを成敗していた。そのとき、㊧から無線連絡が入った。

「ファイナルバブルボブルの攻略をせよ。成功の暁には、今までの借金を全部チャラにしよう!!」

私が、FBBの攻略を決意したのはいうまでもない。

急げ!! 締切は刻一刻と迫っている!!

CHAPTER 2

100面以降のドアは、いくつかの例外を除いて、105面から10面おきに出現する。

入る必要のある隠し面は次のとおり。

RD・115

敵を殺さずに（泡に入れるだけなら大丈夫）HURRY UP!! を出す。

魔法の鍵……シルバードアの鍵。

これがないと、それ以降のドアには入れない。

SHOTAN・Iのラウンド攻略完結編

RD115

ひでごんすを倒さずにHURRY UP!! を出さなければならない面。だけど、泡に入れるだけならかまわないので、泡に入れつつ待っていよう。ここのアイテムは絶対必要!!

RD129

言わずと知れたちゃっくん面だが、ぷるぷるなのでちょっと勝手が違う。ぷるぷるをかぶりつきで倒せ！ ファイヤーバブルはあまり効かないよ。

RD106

ぷるぷる面。上から落ちて攻撃しようなんて、死んでも考えないように。下から上がっていくこと。アイテムも取れるし、いうことないね。

RD121

はねぼう面。これも下に落ちるし、絶対ハマる。けど、下から落ちるしかないので、気をつけよう。しかも、バネにはねぼうがはさまることもあるぞ！

RD133

もんすたが高速で行ったりきたりしているので、かなり難しい。ここもやっぱりかぶりつきでいこう。ちなみに、フードは、サイバリオン、ダライアスの……。

RD111

まいた面。両側からの岩投げ攻撃が恐い面だ。ここは、どちらか一方をかぶりつきで倒し、残りは画面上部に誘導して倒そう。2人でやるとラクなんだけどねぇー。うーん。

RD127

階段のような面。どらんくをかぶりつきで倒して、すぐさまいんべーだを倒せ！ とくに右下のいんべーだは、HURRY UP!! になるとえらく厳しいぞ。

RD138

もんすたをかぶりつきで倒し、どらんくとまいたを壁にはりついてかぶりつこう。残るまいたはしんちょーに！ うーん、書くことがない……。

RD・135

スタート直後に出現する。ただし、魔法の鍵がないと入れない。

赤い鏡……200面へ行くために必要。

RD・145

ファイヤーバブルで敵を倒す。

魔法のろうそく……高次ラウンドの暗闇を照らす。

きーききき、うぎゃぎゃ。これが鏡だ。3枚集めよう。

RD・155

ダークリスタル（必ず出現する!）を取ってブラックホールを出し、その中に入る。

青い鏡……200面へ行くために必要。

RD・195

面スタート時の得点が2人合わせて100万点を超えていること。

緑の鏡……RGB3色をそろえると200面へ行ける。もし、1個でも欠けているとループ!!

2人でやるときに気をつけてほしいことが一つ。どちらかのプレイヤーが先にゲームオーバーになってしまうと、そのプレイヤーが持っていたアイテムは効力を失うのだ。

たとえば、ろうそくを持っていたプレイヤーが死ぬと、画面がいきなり真っ暗になっちゃったりするのだ。だから、できるだけやられないようにしようね。ちなみに、アイテムは1人しか取れない。

FINAL CHAPTER

とりあえず、質問が多いバブル文字の解読方法を教えておこう。

◎コマンドの下の小さな文字は、そのままアルファベットに対応している。

◎コマンドはポーズボタンを押すと入力できる。

◎U・D・L・Rは、それぞれパッドの上、下、左、右に対応している（パッドだとつらいかな?）。

◎Jはパッドの右ボタン、Bは左ボタンに対応している。

◎1つでも操作を誤るとコマンドは出ない。そのときは、ポーズボタンを2回押して再入力だ!!

以上。もう、大丈夫だよね。

ところで、このゲームはいまだに謎が多い。175面のコマンドは何の意味があるのか? スペシャルバブルの効力はなにか? 3色の聖杯はなんなのか? トレミーは出るのか? この謎を解くために、大鳥居にラッパを放ったのだが、捕まって、ホルンにされてしまった。

これは、キミたちが自らの手で解き明かしてくれ。

それじゃ、私は老科学者を助けに戻る……。ブツブツ。

RD147

いんべーだ面。凹部にたまってしまうので、かぶりつきがもっとも有効だ。だけど、いんべーだの足の部分にはまったヤツは……死を覚悟して突っ込むしかない。左側優先ね。

RD166

どらんく面。かぶりつきで倒すのもいいけれど、反対側のどらんくのブーメラン（じゃない、ビン）に当たることも多いだから、上の足場に逃げ込もう!!

RD192

"TAKE　ON!"がうるうるした（Tうそつくな）ラスタン面。セガにもファンがいるのかしら? 72面のように泡のりして出て、隙間に入ったところをかぶりつけ!

RD156

気流が速い面だが、一本道。泡に閉じ込めた敵は左上に集まるので、それを狙うとよい。ただし、復活も早いので、あなどらないよーにしよーね。

RD180

出たー、スーパーひでごんす! さすがにザイゾログより強い。H・Pだけだけどね。ところで、ギガットって縦スクロールのシューティングで使うと強そう?（関係ないって）

RD195

きょーふの100万点面。コンティニューで100万点を得るには、RD179、185のシルバードアに入るのがラクなパターンなのだが……。

RD164

気流は上へ上へと向かっている。もんすたやどらんくをかぶりつきで倒すのもいいが、ヘタすると上方のたまり場にたまってしまうので要注意! しかし、なぜ「II」なの?

RD185

出たー、バブルン面! （だからどうしたって!）この面は、とにかくまとめ割りを狙おう。なぜかって? それは、シルバードアを狙うためさ! その理由は本文参照のこと。

RD200

すーぱーどらんく! てめーのつくったダンジョンはすべてクリアしたぜ! ベティとパティを返せ! さあ、スーパーどらんくとファイナルバトル。倒せばエンディングだ!!

ランページ

マークⅢ・マスターシステム専用

もう少しのガマンだ！

ビルを破壊し、人を食べ、ヘリコプターを叩き落とすという、他に類を見ないゲーム性が大期待のランページ。開発は順調に進んでいるぞ。

今月は、ちゃんとキャラクターを選択し、2Pで遊べるところまでできあがっていた。このゲームはやっぱり2Pでやるのがベスト。1Pで目を血走らせて「大怪獣の逆襲」よろしく攻略しまくるのもいいけど、2Pでワイワイやるほうが楽しめることうけあいだ。

なんたって、味方同士でなぐりあったりもできちゃうから「この女はオレの獲物だ」「あなたなんかに食わせないわ、ギャオー」なんてノリで楽しめそうだぞい。

（文・TAKE ON！）

ジョージが持ってるのは変身薬？ライザは、ホントはこんなカワイイ。

・子ちゃん♥ ラルフはフランクフルトを食べているのがおかしいね。

じゃーん、飛行船で登場だっ。カッコイイだろ！

「うげっ！ 爆弾食っちまったい」ブォーッ！ 火を吹くのだ

「アイタタ……」頭を押さえて林家三平師匠みたい。芸が細かいぞ。

襲われる街の数々。でも、日本には上陸しないんだって残念

ボンバーレイド

マークⅢ・マスターシステム専用

BOMBER RAID

秋だっ、読書の秋、スポーツの秋、みずさわあき、シューティングの秋だ——っ!!

いきなりでスマンが、前回で紹介した、久々のバリバリシューティング、バトルウイングが、また改良され、タイトルも新たに「ボンバーレイド」となったぞ。

ターゲットは、ガイアンツファイター。いけー、いてこませー

あのソニックブームの移植なんだけど、どうも１９××に見えるから不思議。詳しいことはまた今度。なんかやたら手強そうなゲームらしいんで、シューティングの神様とか、全身これ反射神経とか、１秒間７万発ってな人々には、かなりおススメの一品になるはず。

ボンバーレイドはこうして発売日を待つ。

ハマッてくれ。
この爆弾急襲（直訳）。けっして、あすとろなんとかのようなデキじゃないので、ぜひシューティングの秋を満喫してね。

（文・Ｄ・ストリー谷）

巨大ボス出現。よく見ると自分にクリソツ。パ……パパァッ。

アウトラン3D

マークⅢ・マスターシステム専用

ついに登場のアウトラン３Ｄ。基本的には前作とまったく同じだぞ。
取材では、ＳＴＡＧＥ１しか見れなかったんだけど、そこで大発見。なんと海があるではないか！それに、ＢＧＭもパワーアップされている。他のステージもメモリの許す限り、改良するって話だから、アウトラン３Ｄ、ワクワクしながら待っててちょーらい。リサのおねがひ。

（文・味皇Ｄ・Ｓ）

SPLASH WAVE
PASSING BREEZE
MAGICAL SOUND SHOWER
SHINING WIND

聞けっ、これが名曲の数々！ ちなみに4番目はシンガリだ。

左に注目せよ。海があるぞ。ここは、材木座海岸。大うそ。

スポーツパッドを使ってみたら…雅の場合

ハッキリいって、中身はグレートサッカーと変わらないけど、プレイ感覚はまるで別モンだぜ。８方向パッドのようにギコチなくないし、なによりもあの触り心地のツルツルピカピカが気持ちイイぜ。そして、ガーッ・ががが〜ッ・ガラガラ…というパッドをまわしたときの騒がしさがよりいっそう盛りあげる―‼ 回転スピードをちゃんと検知しているから、回せば回すほど速い速い。もちろん、１人でやるよりも２人でやるほうがおもしろいぜ。(編)あのー、パッドのバラ売りはないんですけど…）

謎の次回予告!?

うおー、なんだ？ この画面は？ 詳しくはまた来月。わくわく。

SPEC情報

ＳＰＥＣとは、セガ・プレイヤーズ・エンジョイ・クラブの略。セガＴＶゲームの開発の方と、セガファンとの交流を目的とした小冊子なんだ。
今、手元にあるのが、創刊準備号。Ｂ５版４Ｐだ。内容はナカナカ、キているぞ。
たとえば、ＳＰＥＣのためにわざわざ復活したアソビン教授の相談室があるんだけど、その質問と回答例がすごい。
（読者の質問）みき：イースで、最後のボスに勝てなくて困っています。どうすればいいのでしょう。
教授：やられてしまうまえに、ボスを倒してしまいましょう。要はそれだけです。
そりゃ、そうだけどねぇ。頼りなさそうだなぁ。
ほかにもビョーキなイラスト（どのテのイラストかは想像つくよね）や、おもしろいのかおもしろくないのかわからないマンガや、とっておきのイース開発秘話など盛りだくさんだよーん。
興味ある人は、住所・氏名・年齢・電話番号・ＳＰＥＣへの希望（載せてほしい記事）を書いて、60円切手を貼った変身用……じゃなくて、返信用封筒を同封のうえ、
〒144東京都大田区羽田1-2-12
（株）セガ・エンタープライゼスＨＥ事業部
ＳＰＥＣ係
まで送ってね。なお、準開発員の人は会員No.も忘れずにとのこと。
しっかし、強力なライバル出現でＢＥＥＰもうかうかしてられないなぁ。

セガソフト発売予定表

ソフト名	容量	価格	発売予定
〔マークⅢ用〕			
孔雀王 ©荻野真 集英社	4Ｍ	5,800円	発売中
双截龍 ©テクノスジャパン	2Ｍ	5,500円	発売中
Ｒタイプ ©アイレム	4Ｍ	5,800円	発売中
超音戦士ボーグマン	1Ｍ	5,000円	発売中
イース ©日本ファルコム	2Ｍバックアップ	5,800円	10月15日
ランページ	2Ｍ	5,500円	11月5日
ボンバーレイド	2Ｍ	5,500円	11月12日
ウルティマⅣ	未定	未定	未定
〔メガドライブ用〕			
スペースハリアーⅡ	4Ｍ	5,800円	10月29日
スーパーサンダーブレード	4Ｍ	5,800円	10月29日
獣王記	4Ｍ	5,800円	11月
おそ松くん	4Ｍ	5,800円	12月
アレクの天空魔城	4Ｍ	5,800円	12月
ファンタシースターⅡ	6Ｍバックアップ	未定	1月ごろ
スーパー大戦略	4Ｍ	5,800円	1月
スーパーリーグ（仮）	4Ｍ	5,800円	未定
スーパーサッカー（仮）	4Ｍ	5,800円	未定
ランボーⅢ	4Ｍ	5,800円	未定
対戦ベースボール（仮）	未定	未定	未定

SEGA

第1部 アメリカ発セガ情報③

最後をしめるはマークⅣ！大好評シリーズの第3弾だ！

by TAKE ON!

前回までのあらすじ

マークⅢ版「北斗の拳」海外アレンジバージョン、それがブラックベルトだ。先月号では、前半の3面を紹介したけど、最後のクイズ、ゴンタを倒す決め技はわかったかな？　答えはもちろん、

闘魂一発！

激しい突っ張りの連続でゴンタを場外に叩き出す爆笑技なのだ。

チャプター4

またも日本風のステージ。城壁の上から顔を出しているのは松や桜の木。黒装束の忍者が突攻してくるぞ。

どっこい、どっこい、どっこい、どっこい！

こいつ、なんだかネズミ小僧みたいだ。鷹は飛んでくるし……。

そして、なぜかというか、やっぱり、鷹が飛んでくる。その昔、この土地は将軍様が鷹狩りを楽しんでいた……のかしらん。

中ボスをクリアすると、いよいよ、ふすまがきれいな屋敷の内部で、マスクマン・オニと対決だ。

オニ、技が当たるとお面がピョーンとはずれるヒョーキンなやつ。

こいつは、トキじゃないから、闘気を流して戦うこともないだろう。端でキックを連打してサクサクやってしまおう。

さて、オニはお面だけを残してあとかたもなく消えさった。悪党に対するリキの怒りがこだまする。

懺悔無用！

悪党に情けはいらぬ。

チャプター5

マップに変化をつけてほしかったけど、容量の関係か、2面と同じだ。それと、ここに出てくる敵はみんな女の子なんだよ。

お面だけ残して消滅するオニ。さわやかな（？）やられ方だ

ここのボス・リタは下半身がサウザーそのものだ。いまだに「サウザーの倒し方を教えてくださいませ」という質問がくるから、攻略法をおさらいしておこう。

リタは空中で静止し、リキに打たれるまま。恐るべし「極意炸裂」

まず、しゃがんで、リタが斜めジャンプキックをするのを待つ。そして、リタがジャンプしたら、ジャンプキックで叩き落とし、下で待ち構えてパンチの連打だ。当たり判定は頭、胸、腹、足、そして頭……と動くから2回ずつ攻撃し、最後はジャンプ中に胸に一発だ。

「雷電」というか「江田島平八」というか……　シブイ！

手間がかかるだけあって、ここでの必殺技は、最強最後の大技である。その名も

ゲイシャ、金屏風、そして「愛」もう、頭がヘン！

極意炸裂！

かくして、リキは最強の敵ワンとの最後の決戦に臨む。

チャプター6

やっぱり、6面は道中なしで、大ボス・ワンとの一騎うちだ。

でも、残念なことに、リキは奥技を使ってワンを倒さないのだ。それはなぜかわからないが、ワンを倒し（ちゃんと白くなるぞ）、キョーコを救ったリキの上に現れる文字

愛

が、すべてを物語っている。

YOU'VE FINALLY DEFEATED THE BOSS AND TEMPORARILY BROUGHT PEACE TO THE WORLD.
NOW WITH THE EXPERIENCE YOU'VE GAINED AND KYOKO'S LOVE TO SUSTAIN YOU, CONTINUE TO BATTLE ONWARD TO AN EVEN MORE ROUSING VICTORY.

おーっ暗号だ。何語かな？　自分で訳してみてね。

数々の強敵と相対したリキをここまで支えてきたもの、それは、キョーコへの愛だったというわけだね。

かくして、リキは束の間の安らぎを得た。しかし、永遠の平和などあり得ない。キョウコへの愛を支えに新たなる戦いへの道を踏み出すのだ！

完

前回までのあらすじ

アスライルの体を使って作られた竜との戦い。そのとき妖魔の舞いが甦った。キュラオンとゼフロヴの機転によって最後の関門は、開けた。しかし、彼らを追いかけていた氷炎鬼と兜皇王が立ちふさがった。魔法使いとしての意地と憎悪を秘めてアスライルと対峙する氷炎鬼だったが、意外なアスライルの言葉に我を忘れる。アスライルは確実に何か「新たな」力を宿しはじめていた。

さらに兜皇王は長年の宿願であったゼフロヴと戦う機会をここに得た。ゼフロヴは、彼を挑発し、彼の役目の苛酷さと数奇な運命を語って自らの命を散らせた。

ゼフロヴの言葉を聞いていたのは彼らだけではなかった。あのウェイ・アヴンも事の一部始終を見ていたのだ。奇妙なことに彼は涙していた。まるで何か取り返しのつかないことに気がついたかのように。そしてついに最後のときが迫る。すべての謎が、今ここに明らかになろうとしていた……。

1 ウェイ・アヴンの鎧

時は満ちた。扉を隔てて2つの思惑が火花を散らした。パルシファルをその手にせんとする月の魔道師ウェイ・アヴンと、彼を討たんとするアスライルたち。この扉は、まさに次の世代を左右する扉であった。

氷炎鬼はゼロアクスを抜き、剣の灼熱の炎は怒りの現れのようにきらめく。アスライルの銀色の左手は竜の血で赤黒く汚れたウォンドヴォルグを握りしめ、右手の抜身のシズウファルザは、低く唸りをあげている。

「これが最後だ」

氷炎鬼の言葉には、祈りが込められていた。父アルグの無念を晴らすために費やした長い年月が彼の脳裏をかすめ、幼いころの父の思い出がぐるぐると渦巻く。

──これが最後──

それは、そこにいあわせた他の者たちにも同じように響いた。そしてウェイ・アヴンにとっても。

「気をつけて氷炎鬼。やつはその扉のすぐ向こうにいる」

兜皇王の警戒の言葉が聞こえる。氷炎鬼は微笑んで彼の警告に応えた。

「気をつけよう」

ゆっくりと氷炎鬼は扉を開いた。

中は、おびただしい鏡に埋めつくされている。その中央には端正な顔立ちの男が立っていた。月の魔道師、猟犬の頭。すべての元凶たるウェイ・アヴンがそこにいた。

「よく来たな、アスライル、ヤ・ルムゥ、デイル・マース、それに……キュラオン」

　鈴を振るように軽やかな、そして深みのある声が響いた。

「変わっていないな、ウェイ・アヴン。私の父を殺したときもそんなふうに超然とした態度をしていた。だが、もうそれも終わりだ。お前の兵として戦っていた間私が、のんきに遊んでいたとはお前も思っていまい。あのときのようにはいかぬぞ、今度は」

　魔道師は、さらりと彼を見るとわずかに笑った。

「なんの変わりがあるというのだ、氷炎鬼。お前は、氷炎鬼という私の猟犬以上にはなれぬ。お前が魔法使いとして私と戦おうとするかぎりは」

　ゼロアクスが緋色の輝きを増して手の中で脈打つ。

「ほざくな。父への愛によって培われた憎しみをお前が、打ち破れるはずはない。くらえウェイ・アヴン！」

　ゼロアクスの柄に埋まった彼の目が輝くと、光が部屋全体を覆った。一瞬のうちに光を発し、消えた。

「どうした、私はまだ生きているぞ？」

　魔道師の前には身の丈が人の2倍もある巨大な鎧が氷炎鬼の放った光をさえぎって立っていた。

「これは……。貴様、父の魔法を使ったな！」

　怒りを込めて彼がどなる。

「そうとも、お前の父親は優れた魔法使いだった。それを忘れたわけではあるまい？　その父親の智恵をもって作ったこの鎧、まだお前ごときには破ることはできはせぬ」

　氷炎鬼はギリギリと唇を嚙んだ。

「どこまで汚い……」

　しかし、魔道師は動じるふうもない。

「魔法使いが、魔法を使って何が汚い？　時と場所を知るのは、魔法使いとして当たり前のことではなかったか？　お前の父は世を捨てた。そのとき魔法使いとしての警戒心をも捨ててしまったのだ。愚かな」

　ウェイ・アヴンは軽快な調子で彼を嘲笑った。

「おのれ、言わせておけば」

　しかし、氷炎鬼が次の行動に移ろうとしたとき、アスライルが彼の肩をつかんだ。

「なんだアスライル？　手出ししないでくれ。私は……」

　そう言いかけたとき、彼はアスライルの落ち着いた言葉を聞いた。

「お前には無理だ。言ったはずだな、俺が危ないと思ったときには俺が代わると」

　しかし、前後の見さかいもつかぬほど逆上した氷炎鬼は引かなかった。

「いや、まだだ」

　だが、アスライルの次の一言が彼を黙らせた。

「さがれ！　お前が父の力を超えたというのか？　言え、言ってみろ。お前は、父以上の魔法使いになったのか？」

　その言葉には、アシュクティア・セガインのもつ、智恵と力に裏づけされた威厳に似たものが流れていた。氷炎鬼は驚きつつも彼に道を譲った。これに驚いたのは、彼ばかりではなかった。ウェイ・アヴンもまた、彼の変貌ぶりには驚異以上に畏怖すら感じた。

「アスライル、お前はいったい何者なのだ？　私にここまで近づく者は、いまだかつてなかった。それだけでも驚くべきことなのに、お前のものの言い方は、すべてを知りつくした者の言葉のように響く」

　ニヤリとアスライルは笑った。

「知らぬ。俺にとっては、過去などどうでもいいことだ。ウェイ・アヴン、一つだけ教えてやろう。お前は、やり過ぎたのだ。すべてにおいてな。俺を飼い犬にし、キュラオンを殺させた。この土地を手に入れるためにあまりにも多くの血を流しすぎた。自らの欲望のために魔法に頼りすぎた。氷炎鬼の言葉を借りよう。〝魔法で手に入れたものは、魔法によって失う〟そうとも、お前は自分で作り上げた魔法で自分の首を締める罠を作っていたのだ」

　ウェイ・アヴンの顔が蒼白になる。

「なぜだ、なぜお前は何もかも知っているような口をきく？　お前などにわかるはずもないことを……」

「いいや、彼はすでにそれを知るだけの力を目覚めさせたのだ」

　どこからか声が聞こえた。

「誰だ？」

　アスライルが問いかけた。

「私だ、ルオンのルーン・アだ」

「ルーン・ア!?」

　ウェイ・アヴンの顔つきが変わった。

「ウェイ・アヴン。お前のしてきたことは、たしかにしかたのないことかもしれぬ。だが、アスライルや他のパルシファルの民にとっては、それではすまされぬことだ」

　声が響く。魔道師は憎々しげに声の主に向かって叫んだ。

「お前ごときに何がわかる！　いいだろう、よく見ているがいい。道理などというものは、勝者が作るものであることを証明してやろう！」

　ルーン・アは、さらにアスライルに向かって言った。

「アスライル、お前は私が見込んだとおりの男だったようだ。キルスレイヴからも聞いたように、私はお前とキュラオンをここで待っている。今の状態では、そこに行くことはできぬのでな」

「わかっている。必ず行こうあなたのもとへ」

　それだけ言うとルーン・アの声はとだえた。

「たいしたものだな。マグナティアのアシュクティア・セガインを手駒にするとは」

　ウェイ・アヴンが毒づいた。

「小賢しい、魂まで腐ったのか」

　吐き捨てるようにアスライルは言った。

「茶番はこれまでだ、お前にここから先の運命はない」

　真の戦いがはじまったのである。

2 ウェイ・アヴンの最後

ギリギリといやな音をたてて、ウェイ・アヴンの鎧がこちらを向いた。アスライルたちは、3方に散開してそれぞれ戦いの態勢をとった。正面はアスライル、右に氷炎鬼、左に兜皇王。鎧は操り人形のようにウェイ・アヴンの動作を忠実になぞって動く。これだけの巨体でありながら、動きは驚くほど軽やかであった。

うなるシズゥファルザ、冷たく輝くウォンドヴォルグ、紅く燃えるゼロアクス。そして油断なく構えを固めるかつての猟犬たち。ウェイ・アヴンは、一瞬これを失うのはあまりに惜しいと思った。今まで本当に手に入れたかったものは一つも手にすることができなかった。そして今度もまた、真の兵士を手中にしながら取り逃がしてしまうとは…。彼は自分の運のなさを痛いほど感じた。

鎧が一歩前に出る。氷炎鬼が火炎を放つ。しかし、鎧はやすやすと炎を跳ね返した。右手が素早く動くと、氷炎鬼目がけて突き出された。あまりの早さに、彼は防ぎきれずに弾き飛ばされた。

「氷炎鬼!」

アスライルが叫ぶ。

「気にするな。私は、大丈夫だ。こいつには、4大元素魔法は効かない。こいつを倒すにはウェイ・アヴン自身を倒すしか方法はない」

苦しい息の下から氷炎鬼が知らせた。

—アスライル、私と意識を交替しながら間合いを詰めろ—

キュラオンが、心の中で告げた。

「ハッ!」

アスライルが飛ぶ。鎧の頭上高く舞い上がり、ウォンドヴォルグとシズゥファルザを一度に繰り出して攻める。車輪のごとくすさまじい勢いで振り下ろされる2つの武器は、岩をさえ断ち割るほどの破壊力を秘めていた。しかし、それだけの素早さと力をもった攻撃をさえ、鎧はするりとかわした。

「馬鹿にするな。そんな攻撃で私が倒せるものか」

ウェイ・アヴンの嘲りが響く。

「アスライル、右だ!」

兜皇王の警告が飛ぶ。

「ヌォォ!」

すばらしい勢いで鎧の右手が振り下ろされ、アスライルは槍と剣を十字に構えて、からくも攻撃を押しとどめた。けたが違う。この鎧は猟犬のもつ鎧の長所やさまざまな魔法を駆使して作られた最強の鎧だったのだ。

「アスライル、この鎧はお前の鎧に似ていると思わぬか? そうとも、ギガルゥが編み出した鎧の機動性を高める技術を使わせてもらったからだ」

一歩また一歩と、鎧はアスライルを追いつめる。ウェイ・アヴンは勝利を予感していた。だが……。

アスライルの瞳が、赤く染まる。怒りが全身を覆いはじめた。それとともに、彼の中にいるキュラオンも怒りを爆発させていた。彼の体から発する波動は強風にあおられたかのようにマントを跳ね上げ、髪を踊らせた。体全体を紅色の光が包み、ぶんぶんと耳を覆いたくなるような音がしはじめた。

「な……、なんだ!? これは…」

ウェイ・アヴンの前進が止まる。ゆっくりとアスライルは一歩踏み出す。

「俺は、魔法に操られる世界を滅ぼす。そのために貸し与えられた力を使わせてもらう。ウェイ・アヴン、操っているのはお前ではない。お前も操り人形の一つにすぎぬ!」

虹色の波動に包まれたシズゥファルザが鎧に触れた。すると鎧は鉛のようにかんたんに溶けた。

「そんなはずはない! 魔法使いでもないお前にこの鎧を滅ぼす力があるわけが……」

ウェイ・アヴンに隙ができた。虹色の輝きは一瞬にして消え失せた。次の瞬間には、アスライルの姿は宙にあった。

「最後だ。ウェイ・アヴン！」
最強の戦士は、両手の武器を構えて魔道師の首を狙った。そのとき、何かが、アスライルに襲いかかってきた。シズゥファルザでなぎはらうと、ギャッという声とともに、ドタリと何かが地面に落ちた。猫だった。

「ヨーシャグルゥ！」

ウェイ・アヴンが叫ぶ。最後の一太刀を浴びせようとしたアスライルは、はっとして手を止めた。

「ウェイ・アヴン。お前、目が……」

ウェイ・アヴンは、四つん這いになったまま、必死に手探りで愛猫を探していた。

「やつが、なぜ俺たちの鎧に目の紋章をつけさせていたかが、やっとわかったよ。アスライル、やつは盲目なのだ」

脇腹を押さえながら氷炎鬼が彼の横にきていた。無残に引き裂かれた猫のむくろを探し当てた魔道師は、もはや脅威の対象ではなかった。

「嬉しいか、アスライル。もう私を殺すことはかんたんだ。私には、見るべき目がない。私の目であったヨーシャグルゥが死に、月も私を見離した。すべてがそうだった。愛していたシュライアイシアはシアを選び、どうしても私の愛を受け入れてはくれなかった」

力なくそこに座り込む男は、すでに魔道師の威厳をさえ失っていた。

「お前が、私の母を愛していただと！」

キュラオンの言葉がアスライルの口をついて出た。

「ああ、私にはどうすることもできなかった。しかし、月恍竜の僕であるシュライアイシアは子供を作ってはならなかった。月恍竜はシアと彼女の間に子供ができたことを知ると怒り、シアを『月の海』から追放し、お前を月流川に流したのだ。だが私は許せなかった。こうなることが、わかっていながら愛し合ったシアが。私は知る限りの魔法を使って彼から心を奪った。そして、荒野にほうり出したのだ。自分がいかに大切なものをなくしたかを教えるためにな。だが、それでも怒りはおさまらなかった。シアの帰るべき故郷を奪ってやろうと思いついたのだ」

「なんという……」

氷炎鬼は、胸が悪くなる思いがした。

「これが、私の愛の証しだ。報われぬ者の怒りだ」

そう言うと、魔道師は何も言わなくなった。

「魔法で歪んだ世界の最も暗い部分を背負ってしまったのは、もしかしたらこの男なのかもしれない」

アスライルが静かに言った。

「どうするつもりだ、アスライル。こいつを生かしておいてもまた何か策を弄するだろう。私にとどめを刺させてくれないか?」

氷炎鬼が言う。

「いや、このままにしておこう。この男の処分はマグナティアがすぐに決めてくれるだろう。終わったのだ、すべて」

アスライルは、きびすを返すと部屋を出た。疲れていた。あまりにも多くのことが起こりすぎて。

——アスライル、お前変わったな——

キュラオンの穏やかな声が響いた。

「ああ、血に飢えた『ムーン・ダンサー』はいったいどこに行ってしまったのか。俺も知りたいと……」

そのとき、背後で悲鳴が聞こえた。

——まさか！——

アスライルは勢いよく部屋に入った。そこには血に汚れた剣を持ったまま、茫然とした氷炎鬼と息絶えたウェイ・アヴンの亡骸があった。

「氷炎鬼、お前……」

氷炎鬼は悲しそうな目をして彼を見た。

「すまない、アスライル。だがどうしてもこいつを許すことはできなかった。父を道具にした男を」

じっと見つめるアスライル。だが彼は何も言わなかった。ただ氷炎鬼の肩に手を置いて悲しそうに微笑んだだけだった。

——彼もまた父親と同じように、魔法を追い求める日々がはじまるのだろうな。自分の矮小さをいつか痛いほど感じながら……——

「でもアスライル、彼にはデイルがいる。彼なら氷炎鬼の心の支えになってくれるだろう」

「ああ、そうだな」

キュラオンの言葉にいく分救われた気がした。だが、俺にはお前という心の支えがあったからこそ、こうしてここにいるのだと言おうとしたが、なぜか言葉にならなかった。

3 新たなる旅へ

ゼフロヴを葬り、2人はゆっくりともと来た道を降りて行った。ヴェセル・サライ、忌み嫌われた土地。しばらく誰も訪れることがないだろう。いまわしい魔道師の伝説は、いつまでもこの地に残り、パルシファルの教訓の一つになるかもしれない。しかし、このヴェセル・サライでどんなことが起こり、どうやって魔道師が死んだかを知る者はほとんどいないだろう。「ムーン・ダンサー」の悪名はいつまでも残るだろうし、パルシファルの復興にもまだ、しばらくの猶予が必要だろう。領主自身が、まだ統治できる状態ではないこともその理由の一つだ。

アスライルとキュラオンは、すでにヴェセル・サライを出ていた。闇の門は煤けて貧弱に見える。何もかもが、ちゃちな作り物のようだ。ウシュトク・ルハイも同じだった。いち早く、猟犬たちはウェイ・アヴンが死んだことを知ったらしく、兵舎はもぬけのからだった。

「やつらも生き延びることができればいいが」

所在なげにアスライルがつぶやく。

「ここ以外の土地を知らぬ者も多い。俺もその一人だ」

キュラオンが笑った。
——心配するな。私が教えてやろう。放浪の旅は長かったから、たいていのことはわかっているつもりだ——
そのとき、物影から何ものかがぬっと姿を現した。
「誰だ!」
鋭くアスライルが問いただした。
「俺だよ、アスライル。ゴーサァルだ」
暗闇から出てきたのは、第7部隊の一人、『竜鬼』と呼ばれる男だった。
「どうした竜鬼、お前は逃げ出さなかったのか?」
彼は照れ臭そうにのっそりとアスライルの前に出てきた。
「俺ぁよ、アスライル。お前ぇがウェイ・アヴンを倒しに行ったって聞いたんで待ってたんだよ」
アスライルは、けげんそうな顔をした。
「俺を? 待っていた?」
ゴーサァルはにっこりと笑ってうなずいた。
「ああ、俺ぁもう、この世に身寄りもねぇし、このまま外に出たって何もおもしれぇこたぁねぇしな、そんなら昔から知ってるお前ぇとしばらく、いっしょに旅でもしてみようか、なんて思ったわけさ」
思わず彼も笑う。こいつも戦場に出れば、とてつもない怪力をふるう猛者なのに、今はそんなようすは微塵もない。アスライルは、彼を兵士訓練所のころから知っていた。一本気な男で、恩には必ず報いるやつだった。
「俺たちはこれからルオンに行く。それでもよければ、いっしょに来い」
ゴーサァルは変な顔をした。
「俺たち?」
アスライルが言う。
「ああ、俺とキュラオンだ」
「なんだって? キュラオンが生きてるのか? どこだい、どこにいるんだいキュラオンは」
アスライルは自分の鎧を叩いて言った。
「この中にな」
巨漢ゴーサァルは憤慨したように言う。
「馬鹿にするんじゃねぇよ、アスライル。俺ぁ頭ぁ鈍いがそんなことぐれぇはわかるぜ。あいつは死んだじゃねぇか」
「見ろ、竜鬼」
アスライルは銀色に輝く手にウォンドヴォルグを持たせた。槍は生き物のように手の中で踊る。
「あれま! その槍の使い方ぁ確かにキュラオンしかできねぇ」
「そうとも、ゴーサァル。私だよ、キュラオンだ。今はまだアスライルの体に間借りの身だが、ルオンに行けば体を取り戻す糸口が見つかるかもしれないのだ」
きょとんとしたまま、ゴーサァルは何も言えなくなってしまった。
「行こう、ルオンへ」
アスライルが言った。
「だが、もうすぐ陽が昇るぜ。俺たちは動けなくなる」
しかし、アスライルは笑った。
「そうだな。お前のことは、どうにかしなければならないな」
「なんだって? お前ぇ昼でも動けるのか?」
アスライルはそばにあったズタ袋をつかむ。
「楽しい旅になるぞ」
やがて、太陽が昇った。何年ぶりで見る太陽だろう。彼は、まぶしさに目をしばたかせながら光をいっぱいに浴びた。彼の鎧は銀色に輝き、消えることはない。キュラオンの力と魔法の炎の力で、鎧は昼の間も実体をもち続けることができるようになったのである。
「竜鬼、しばらくの辛抱だ」
そう言うと、彼は頭だけのゴーサァルを持ち上げてズタ袋に入れた。
「何とも情けねぇ、かっこうじゃねぇか。でもまぁ、おもしろくなりそうだな」
ゴーサァルは袋の中で大声で笑った。
こうしてウェイ・アヴンの猟犬はパルシファルから姿を消した。しかし、アスライルたちの旅はまだ続く。ルーン・アのいるルオンにはいったい何が待っているのだろうか? そして、アスライルの過去にはいったい何が隠されているのだろうか? 謎と旅はさらに続くのであった……。

——第一部　完——

ムーンダンサー設定資料 11

第1部最後の設定資料は、「ウェイ・アヴンの猟犬 第7部隊」だ。猟犬のなかでもとくに精鋭の彼ら。個性的なキャラばかりだ。

ラセクト・ソルティグ
(通称：闇の公爵)

身長：172cm
瞳：ブルーグレイ
髪：灰白色（細くしなやかな髪質）
出生地：グラム
生年：シムルグント王族暦425年32歳

猟犬の中で最も博識であり、その立ち居振舞いは、彼を「闇の公爵」と呼ばしめるのに十分である。しかし、穏やかにみえる彼の表情の下には、計りしれぬ闇がある。彼の父レマンドゥルは、魔法に取りつかれ、妻も子もかえりみず魔法に没頭した。そして自分の力の限界を思い知らされたときには、もう魔法から手を引くことのできない状態だった。彼は絶望から気がふれ、失意のままに息絶えた。後に父の最後を聞かされたラセクトは、自分の家庭をめちゃくちゃにし、以来母を追いつめた魔法に関するものをことごとく憎んだ。それはひいてはこの国のありかた自体を憎むことであった。皮肉なことに、ラセクトは父が手に入れられなかった類いまれな魔法の素養を備えていた。彼は魔法を学んだ。憎むがゆえにその魔法を崩壊させる術を学ぶために……。そして、ついにはシムルグントのアシュクティア・セガインにも匹敵する力を備えるにいたった。「憎悪」は、魔法にとって危険さと扱いにくさにおいて何ものにも劣らぬものなのだが、彼の素養とゆらぐことのない心がこれを支えた。そして、やがて時が巡ってきた。ウェイ・アヴンがシムルグントに対して反旗を翻したのだ。こうして彼は「ウェイ・アヴンの猟犬」となり、自らの計画を密かに実行しはじめた。ウェイ・アヴンは、すでにこのことに気づいていたが、そのままにしておいた。自分の目的にラセクトが従っている間はあえて事を構えるのを避けたかったからである。彼は同じように「魔法」自体に疑問を抱くキュラオンと、彼が慕うアスライルに共感のようなものをもち、目立たぬように見守っていた。ア・ガン・ヴェイン戦にて戦死。

"ウェイ・アヴンの猟犬" 第7部隊について

第7部隊については、今までキュラオンとゼフロヴ以外に登場していなかったので、ここに紹介しておく。部隊は、7人編成が通常であるが、この部隊だけは6人で編成されている。これは、アスライルが加わるという想定のもとに作られていたせいであろう。ラセクトとシャンジャラァは、すでに死亡している。ラセクトは、ア・ガン・ヴェイン戦で、シャンジャラァはイェヴァルド・バウ戦において戦死した。

第7部隊の主な役目は小規模特殊戦闘である。あまりにも力のある6人であったため、集団戦闘において使うことができなかったせいでもある。

アスライルがウェイ・アヴンを倒した後、ゴーサァルは彼らとともに、ティロックは行方知れずになっている。

ゴーサァル・ヴァンプス
(通称：竜鬼)

身長：254cm
瞳：ダークブラウン
髪：クリムゾン
出生地：イレンサノス
生年：シムルグント王族暦423年 30歳

初期の「パルシファル公近衛兵」の生き残り。鍛冶屋の家に生まれ、武器のことに関しては誰よりもくわしい。兄貴肌の性格をもち、自分を頼る者には、必ず報いてやる。烈火の如くに怒り、山を揺すように笑う。戦いが何より好きで、どんなに機嫌の悪いときでも戦がはじまると嘘のように機嫌がよくなる。シャンジャラァは、彼を慕っていた。

ティロック・ディグロゥ
(通称：道化師)

身長：168cm
瞳：黒
髪：クリームイエロー
出生地：不明
生年：不明

戦場に常にリュール（弦楽器の一種）を伴い、芝居がかったしぐさで殺し合いの愚かさを歌いながら平然と相手を殺す男。彼が笑ったところを見た者はなく、嘆くところを見た者もいない。普段は寡黙でめったに他人と口をきくことはないが、戦場では人が変わったように饒舌になる。いつも不可解な独り言をつぶやいている。

キュラオン・アンブロジアン

(通称:妖精王)

身長:175cm
瞳:金
髪:黒
出生地:「月の海」
生年:シムルグント王族暦430年

アスライルの無二の戦友。ウェイ・アヴンとの戦いのなかで新たな生き方を学び、現在ルオンのルーン・アの下に旅をはじめている。アスライルに多大な影響を与えている。彼には妹シヴァラがいるが、本人はまだそのことを知らない。

シャンジャラァ・トルカナン

(通称:「死の瞳」)

身長:161cm
瞳:深いグリーン
髪:錆色
出生地:ラノリア
生年:シムルグント王族暦432年 23歳

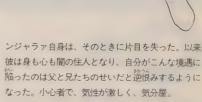
彼はトルカナン家の三男として生まれた。彼の家系はラノリアには、めずらしい魔法使いの家系で、上の2人の兄たちは、名の知れた魔法使いであった。しかし、シャンジャラァは末の息子であり、晩年に生まれた子であったためか父親が彼を甘やかし、わがままに育っていった。そのせいか、せっかくの魔法に対する才能は歪んだ方向へと進んでいった。彼は、やがて闇の力に興味を抱くようになり、家にも寄りつかなくなる。父や兄たちの心配をよそに、彼はついに「死」を呼び寄せてしまう。しかし、未熟な彼の魔法は呼び出した「死」を制御することができず、彼を救い出そうとした父と兄たちは「死」の生贄となった。シャンジャラァ自身は、そのときに片目を失った。以来、彼は身も心も闇の住人となり、自分がこんな境遇に陥ったのは父と兄たちのせいだと逆恨みするようになった。小心者で、気性が激しく、気分屋。

セリオース・ユゲイル

(通称:妖鐘鬼)

身長:170cm
瞳:黒
髪:銀灰色
出生地:イレンサノス
生年:シムルグント王族暦428年

「イレンサノスの狐」と渾名された根っからの盗賊。アスライルの剣シズゥファルザに魅せられてこれを狙うが失敗して腕をもがれ、未完の魔盾ドゥルーズ・ルアを持ち出して再度戦いを挑むが、ゼフロヴの登場によって機を失い、自ら盾の餌食となる。しかし死体が発見されていないところをみると、彼は、まだ生きているかもしれない。

ゼフロヴ・アウル

(通称:銀の手)

身長:180cm
瞳:銀
髪:ダーク・グレイ
出生地:イレンサノス
生年:シムルグント王族暦413年

パルシファル家再興の鍵であるウォーランの後継者ウォレアインを探し、ついにキュラオンがその人であることをつきとめたが、領主家再興のためにやむなく葬った魔法使いクシャウナの友デイル・マースの手によって命を落とす。彼の勇気と忠誠はアスライルたちに多くの疑問を残した。

日本ソフトバンクの雑誌 好評発売中！

10月号 月刊 500円

Oh!PC

特集　快適／ みんな日本語プロセッサ
PART1　総論
PART2　マルチリンガルワープロ／ソフトを評論するスペシャル
PART3　ジャンル別ツール集
PART4　オリジナルユーティリティ
第2特集　エスケープシーケンス自由自在
基礎入門編：エスケープシーケンスでMS-DOSと遊ぼう
実践編1　エディットエスケープ
実践編2　エディタ・FINALを用いたエスケープコードの編集
最新ソフトオーバービュー　Quick C／PARTY／天文シミュレーション／彩crone／Sound Master　テストランレポート　エプソンカードファックス「FR-1000」　短期集中連載　マジックペイントV Aマスター講座　新連載　C言語プログラミング／パーソナル・イメージ・プロセッシングの試みほか

10月号 月刊 580円

Oh!X

特集　百花繚乱ゲームバトルロイヤル
競合最新ゲーム総登場：ハイドライド3／ヘルツォーク／ソーサリアン／フルスロットル／熱血高校ドッジボール部／A列車で行こうII／ソフトでハードな物語／たんば／ソリティアロイヤル／DIABLOほか
MZ-700史上最強の投稿プログラム：古旗一浩のスペースハリアー
Z80マシン語ゲーム工房：ゲーム作りへの第一歩
C言語講座PRO-68K：呼ばれて飛び出てぴろぴろーん
S-OS全機種共通システム：シューティングゲームMANKAI
速報：パーソナルOS-9／X68000

10月号 月刊 580円

Oh!FM

特集　誰にでもCを始めるときがある
C言語入門／Cコンパイラオペレーション入門／Cのサンプルプログラム徹底解析／2人用アクションゲーム：THE BIG BATTLE／8色グラフィックエディタ「GE-8」パワーアップキット／ディスクを有効に使う：2DDディスク活用術
連載　6809マシン語道場
カムイの言語見聞録
F-BASIC解体全書
Let's PLAY! MUSIC!
MMLミュージシャン養成講座
谷山浩子のエッセイ

11月号 月刊 580円

63年度情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験

▶直前対策大特集
ラストスパートで一気に合格圏内へ！
63年度10月試験
2種・1種出題テーマの総予想と総整理
—チェック問題付き56テーマ—

ハードウェア／ソフトウェア／数学／工業／商業／英語／流れ図／プログラム設計／CASL／FORTRAN／COBOL
▶カラー受験ゼミ／頻出情報処理用語集
▶別冊付録
第11回マイコン認定試験　受験案内／願書

10月号 月刊 500円

THE COMPUTER コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

創刊1周年
特別記念号

特集　巨大マーケット、32ビットパソコンの攻防
これが日本電気の新98戦略だ／32ビットで仕切直しのメーカーはどう出るか？／16ビットの死角を狙うのは誰か

STEP UP／ 強力連載
THE TEST「ザ・テスト」第1回
「レーザービームプリンタ」
注目のハードウェア群をTHE COMPUTER独自のシステムでテストラン。対象マシンの長所・短所を、豊富な評価データにより浮き彫りにします。

COMジャーナル
コンピュータ界で起こっていること，これから表面化する出来事を"読む"。水面下の出来事を俊敏にキャッチします。第1回は「半導体不足がユーザーを直撃」「沸騰するC戦線、秋の陣」など

KEYMAN U.S.A.
世界の標準機，IBM PCをつくった男
元IBM製造部門副社長「故ドン・エストリッジ」

田原総一朗のコンピュータ・ルポ
ラップトップの可能性にかける
東芝「溝口哲也」

ドキュメント・ソフト選考会
THIS IS BEST SOFTWARE
主要ソフトのハードディスクへのインストール方法を検証する

ヒット商品開発ストーリー
10万人が指示したコンパチマシン
セイコーエプソン「PC-286シリーズ」

シリーズ
NEWS／TREND WATCHING／WATCH OUT／情報NETWORK／PRODUCTS FILE／1973年の夏／荒俣宏の電気王／パソコン辛ロコラム

特別付録
システム手帳リフィル「最新トレンド用語ファイル」

徹底研究 I

パワードリフト エクストラステージへの道

研究報告者／パワードリフターズYAS

POWER DRIFT

パワードリフトで全5ステージ、オール1位を取ると、幻のエクストラステージへ行くことができる。しかも、このエクストラステージではプレイヤーカーがアフターバーナーの戦闘機やスーパーハングオンの自機に変身してしまう。そんなウワサを耳にしたYASは真偽のほどを探るため、オール1位クリアにチャレンジした。で、結果は下の写真を見てのとおり。この写真、合成写真のインチキではない。正真正銘パワードリフトのエクストラステージなのだ。というわけで、ここではパワードリフトでオール1位クリアをするための徹底研究をやっていくぞ。

12名のレーサーたち！

徹底攻略

おーっす、もういっちょおーっす！ 今月はパワードリフトだ！ みんなにオール1位を取らせてやるぜ！

しかも「エクストラステージ」を写真つきで大サービスでい！

つーわけで老若男女古今東西四苦八苦（いきなりメチャメチャ）、いってみよー！

クラッシュは、なしよ

最終面をクリアするためのてっとり早い方法、それはクラッシュしないことだ。あちこちで「そーんなの当然じゃん！」っていってるのが聞えるけど、じつはボクもそう思う（編コラコラ）。

しかし、現実はうまくいかないもので、たいていの人はクラッシュをやらかしてしまうんだ。

そこで、クラッシュをふくめて、みんながよくやってしまうタイムロスの種類を紹介、その対処法を究明してみたいと思う。

1・障害物クラッシュ

文字どおり、道路わきに置いてある障害物にぶつかって大転倒すること。しかしこのゲームにおいては、当たり判定がけっこうアマイので、それほど神経をとがらすことはないと思う。

そのうえクラッシュしても、スピードが時速110キロほどまでしか落ちないので、ローギアにする必要はとくにない。

ちょっとでもきついカーブが出たら、すかさず減速という基本を守っていれば問題ないだろう。

2・敵車妨害クラッシュ

このゲームにも当然のことながら敵の車は出てくる。さらに当然のことだけど、その車に当たるとクラッシュする。

これはなかなかやっかいで、自分がある程度気をつけていても、向こうのほうからつっこんでくるというときがあるんだ。

とくに周回遅れの車は遅いので（つまり相対速度が速い）、現れたらよく見て接触しないように追い越そう。

あと、スタート直後、ポジション2、3の車がズリズリと迫ってくるのでこちらも要注意。

3・高架墜落クラッシュ

今までアップダウンするゲームはあったけど、こういう感じでどこかに登ってしまうゲームというのはなかったよね。いいかえれば、そこに「落ちる」という危険が追加されたのと同じこと。

高架から落ちるということは、このゲームにおいてはもっともきついタイムロスとなるんだ。

いったん落ちると、復帰したときスピードは時速20～30キロに落ちてしまっていて、またギアを落として加速しなおさなければならないのである。

これを防ぐには「カーブ内では最徐行」を徹底すること。慣れてしまえばどうにでもなるけど、落ちて大きなロスをするより、ちょっとスピードを落として、安全に通行したほうがいいよね。

では、これからオール1位クリアのためのテクニックを解説していこう。

これが変身の瞬間だ!!

例によって高架直後の急カーブ。ここはさすがにブレーキなしではムリ。

高架を登るとグネグネとしたS字が待っている。ここでちょっとでもミスすると、なかなか立て直せないんだ。できるだけ慎重にね。

ステージ1は長い直線が2本。ここで前の車との差をいっきに縮めよう。自分の車がいちばん速いんだからね。

高架を降りた直後にくるカーブ。まだ1面だからきつくはないけど、あらかじめ記憶しておくとあわてないですむぞ。

コースは単純なせいか、敵車との接触事故が目立つ。甘くみちゃいかんよ。こういう場合はインに入ってうまくかわそう。

1ステージ

コースの形が縦に長い8の字の第1ステージは、2本の直線が決め手。いっきに他車を引き離そう。それから、高架に登っているときは、絶対他車との接触をさけよう。道路わきに並んでいるタイヤに当たっても下には落ちないが、車の安定を大きく失ってしまうぞ。また、カーブで車を追い越すときも十分注意しよう。

Aコース

A-1

まるで、スリックカートのコースのように、コースの形はとーっても単純。

しかし、一部岩壁とカーブが同時にくるところがあるので、そこだけ注意が必要だ。

全般的に、第1ステージは危険回避以外、ブレーキをかけなくてもいいようになっているのだ。覚えておくと得!?

A-2

このコースは中盤付近にジグザグがある。ここでは、できるだけライン取りをうまくやろう。急ハンドルもできるだけ控え目に。

サッサッサッと流して切るという感じがベスト。

コース終盤の高架に登りながらのカーブに初心者はひっかかりがち。ハンドルを完全に切れば曲がりきれるぞ。

A-3

Aコース最大の見どころである第3ステージ。雪景色が気持ちに新鮮味を与えてくれる。

しかし内容は1、2コースに比べ、かなりランクアップしている。

コース中盤以降の3連カーブは、十分な減速が必要で、とくに真ん中の高架は壁に囲まれているので慎重にね。

最後のカーブはキツイぞ!

A-4

コースの形は、4つ葉のクローバーをかたどっていて、なかなか楽しめるのだが、難易度は高い。

コースを把握していないと、はっきりいってドツボ!

無理は絶対禁物だ。

それから、このコースではジャンプ台が出てくるのだが、着地のあとすぐに急カーブがくるので、あらかじめ予測しておくように。

A-5

いよいよAコースの最終面だ。

コース中盤、1ヵ所異様にきついカーブが出てくるので、完全にスピードを落とそう。

ステージ5あたりになると、敵のレベルもかなり上がってきているので、1度でもクラッシュしてしまうと、1位はおろか、3位入賞だってムズカシイ。最後の高架+カーブにも要注意だぞ。

ここの2つのコーナーは、ブレーキはいらない。とくに第2コーナーを出た後高架が控えているため、できるだけ真ん中に寄っておくことが必要だ。

スタートライン直前までくると、グイッと道がゆがむ（ように思える）ので、雑に曲がらないように。ある程度はコンピュータのほうで修整してくれるけどね。

スタート後、第1、第2コーナーはブレーキはいらない。ハンドルをいっぱいに切ればヨシ。

ブレーキ

ブレーキ

まっ暗であまり見通しがよくないけど、けっこう急なカーブがある。ここはひとつ減速して安全に曲がっていこう。

3ステージ

まわりはすっかり夜、遠くに見えるビルの明かりがとってもキレイ。秋の夜長にこいつらは、レースにあけくれているのだろう。さて、スタートして2つめのカーブまではブレーキもいらないんだけど、3つめのカーブはなんと高架上。タイミングのいい減速を心がけないとキミは奈落の底へまっさかさま……。

ハンドルを切るのが遅いと、このように路肩へ。少し早目がいいようだ。

ここはスピードを落とさなくても、とりあえず曲がれる。敵車がけっこうウルサイので、必要に応じてブレーキをかけるように。

2ステージ

夕焼けがなかなかキレイだが、見とれていてはいけないぞ。ここはけっこう1位を取りにくいコースなんだからね。意外な難所が高架に登った直後のS字。ここはとくに減速する必要はないが、敵車に十分な注意をはらいたい。坂を降りた直後の急カーブにもひっかからないように。

Bコース

B-1

難しそうに見えるのか、あまり人気がない（と思われる!?）Bコース。

その第1ステージは8の字コースだ。このコースも例によってブレーキはいらない。

ただ怖いのは敵車との接触。とくにスタート直後、ポジション2と3の車が迫ってくるので、ぶつからないようによけるべし。

B-2

Bコースだからなのかどうかしらないけど、このコースは「B」の形をしている。右に左にカーブが多いので、落ち着いてハンドルを切るべし。

ステージ2のわりには難易度の高いコース。最初はどれも同じ難易度かと思っていたけど、やっぱりコースによって難易度に差があるみたいね。

B-3

スタートするといきなり「左折可」の標識が出てくる!? というコース。左右の鉄筋がなかなかよくできてるな……と思ったら、ここはオール高架。

高所恐怖症の人にはちとつらい面だが、まだまだ3面。とても気を抜いてなんかいられない。

道路わきにはタイヤがしいてあるので、そこそこ安全だよ。

B-4

このゲームはどのコースでも4ステージ目が難しいようだ。このコースも例によってかなりインケン。図だけ見てりゃそうでもないが、実際プレイしてみると「コリャーシャクだった！」の世界。

とくにこのコースはジャンプ台がとても長いため、ときどき接触事故が起きる。向こうから仕掛けるときもあるので注意してくれ！

B-5

けっこうオモシロイ形をしたコースである。こういうコースを見ていると、なかなか遊んでいるなぁと思わせるのだが……。

このコースにも、おなさけといった感じで短いながらもジャンプ台がついている。しかしワナはその直後にあるのだ。

あまりにもきついカーブ。それがワナであった！ ゲゲゲ。

ブレーキ

恐怖の4面。カーブが見えたらとりあえず減速の準備をしよう。右に左にふられるので、コースを覚えるだけでもたいへん。

ここが要注意のポール群。右カーブが終わりかけたらすかさず、左いっぱいに切れ！ 少しだけ減速しよう。

カーブの後、高架があるけど、ここでコースの端にいると、うまく高架に乗れないときがあるんだ。そのときのショックは、なみなみならぬものがあるので、ちゃんと真ん中に寄っておこう。

ブレーキ

ブレーキ

ブレーキ

4ステージ

出たな4面チョイきたホイ。例によってカーブはグニョグニョしている。今までは右にカーブだったのが、間髪入れずに今度は左カーブというところがある。そう、コース中盤のホールが立っているところだ。減速はそこそこでもよいが、ハンドルを切るタイミングをしっかりやらないと、一巻の終わり。

最終コーナーが見える。最後の鉄骨あたりでちょっと減速すると、きれいに曲がれる。

第1コーナー。いきなりきついので、減速が遅れないように。

D-1

このコースはいきなり地面に丸太が埋まっている。そのため車がガタガタして、なかなか焦点が定まらないという感じだ。

しかし、こういうコースのほうが「バギーレース」という雰囲気が出るんじゃないかな!?

あえて注意点をいえば、「後半の1回転するカーブはよく見て回ろう」ということかな。

D-2

コース全体としてはまだまだランクが低いが、とちゅうの岩壁がなかなか威圧感を出していていい。

さらにその岩壁にぶつかっちゃったりすると気持ちいい……わけねーな。

ここでは高架＋カーブ＋岩壁という3重のイベント（!?）があるので、絶対にミスしないように注意しよう。

D-3

なーんだか入り組んでいてややこしい面。第1コーナーのあとのS字からヘアピンカーブにかけてがこのコースの決め手。

インコースインコースと狙っていければ最高だけど、まずは安全運転が基本。

ポールに当ててしまうと検定中止だぞ！（おっと、これは教習所だったか）

D-4

まずは左、右、左と少し間を置いてのカーブがある。ここまで勝ち進んできたキミならこんなカーブはたいしたことないとは思うけど、問題はその直後。

このゲーム中1、2を争うほどの急カーブが迫ってくる。しかも、高架に登る！

ここをフルスロットルで進もうなんて正気の沙汰じゃないぞ。

D-5

もう、ええかげんにしなさい！と思わず叫んでしまいそうになるほど入り組んだコース（ホントにそう思った）。

かっこうはチョウチョのようでオモシロイんだけど、その羽根の部分にあるS字はかなりのもの。

とくにコース左のS字はサッサッという感じで減速してハンドルを切らないと絶対にムリだぞ。

これがエクストラステージだ!!

スタート直後、自機が浮いたかと思うと、なんと「アフターバーナー」の主人公戦闘機でおなじみのF-14になってしまうんだ！

で、もちろんひたすら走ればいいんだけど、これまた操作感覚も戦闘機してしまっているから困りもの。

カーブは曲がりづらいし、ブレーキもワンテンポ遅れてから、かかる。

しかし、このステージも制覇すると……。それは自分の目で、腕で、体で確認してくれ。

ちなみに、F-14になるのは、Aコース、Cコース、Eコースの3コース。

BコースとDコースはぬわんと「スーパーハングオン」の自機に変わってしまうのだ！

ぜひ挑戦してほしい。

やった！ 全コース1位だ！ ほら、順位表示が全部金でしょ！

始めてみると、ものすごい操作感覚！ カーブがうまく曲がれないよー！

それにしてもこの浮遊感は、なかなかのもの。キミはこの画面を見ることができるか！

5ステージ

全部高架上で行われるC－5は、はっきりいって怖い。1度でもコースアウトしようものなら、まっさかさま……。しかもコースはとっても高いので、滞空時間の長いこと長いこと。いったん落ちたらある程度の腕と度胸がないと3位入賞もムリ。でも、コースの形自体は難しくはないのでガンバロウ。

こういう車がいちばんアブナイんだよねー。敵が進路を変えないうちに追い越してしまおう。

始まってすぐ左に曲がるカーブがある。スタート直後なので車が前にゴタゴタッとある。それをよけるのとカーブを曲がりきるのに神経を集中しよう。

ブレーキ

ブレーキ

ブレーキ

左右にタイヤが見えれば、多少安心感が出てくるんだけど、ぶつかっちゃったら同じだもんね。だからタイヤのあるところは、インコースギリギリを攻めるより、真ん中を通ったほうがいいぞ。

とおっても恐ろしい高架面。落ちたらまず入賞はムリと思う。そのため、横にタイヤがないところでは、こまめにブレーキをかけ、絶対コース外に出ることのないようにしよう。

Eコース

E-1

このEコースは、雅がもっとも得意とするコース。グルッパ（こいつは古い！）を横に寝かせた形だが、ここでは車の抜き方がネックになってくる。

スタートの直後、右に大きく曲がりながら3台抜けるので、絶対ミスしないように。

失敗するとタイヤでポヨポヨしてしまい、動揺するハメになる。

E-2

ここはけっこう楽なコースに入るだろう。スタートしたあと、コースは左に曲がっているので、ずっとインコースに入いれば、まず接触することなく3台抜ける。

このあとは自分のペースで走れば、残りの1台も抜け、楽勝1位ということになる。

このコースは、まわりのイルミネーションツリーがとってもキレイ。

E-3

プレイした人はだれもが実感することなんだけど、このコースはなんと「右カーブのみ」のコースなんだよねー。

そのために気持ちにゆとりができるのかどうかしらないけど、チョロミスが多いようだ。

とにかく注意したいのが、周回遅れの車。こいつでクラッシュはちょっと、くやしいからね。

E-4

長いジャンプ台のある面。

スタート直後、左に曲がる急カーブがあるが、できるだけ速いスピードで回りたい。

ここで減速しすぎると、ジャンプ台にさしかかったとき、向こう岸まで跳べないんだ。

また、ジャンプ中でも向きを変えられるが、隣に敵車があるときは近寄らないように。事故るぞ。

E-5

スタートしてすぐ高架に登りながらの左カーブがある。ここはできるだけアウトコースから攻めると次に出てくるちょっとした右カーブが曲がりやすいぞ。

また、写真左側に写っているポールは「魔のポール」と呼ばれ、おぼえていないとたいていひっかかってしまうのであった（Eコース監修：雅）。

▼祈りの輪は一種の通訳器。少々高価だが必ず手に入れること。

▲2人の結婚式は誰の目にも幸せに映った。しかし……。

徹底研究II

ディガンの魔石

アーテック　PC-9801シリーズ　10,000円

研究報告者／たけじゅん

ディガンの魔石は、加藤直之氏の絵がアニメするということでも話題になったが、ゲーム内容、設定自体もかなり練りこまれている。主人公ディノになりきるほど味わいが出てくるゲームだぞ！

究極のRPG

最近はこだわりをもったゲームが多い。とくにRPGにその傾向が強い。そして、ここにまた「こだわり」をもったRPGが登場した。従来ありがちな〝レベルアップしていく〟〝モンスターを倒してゴールドを貯め、より強力な武器を揃える〟〝結局最後は大ボスを倒してゲームが完結する〟こんなありふれた要素をいっさい取り払ったのがこの「ディガンの魔石」なのだ。

「じゃ、どこがRPGなんだ！」

こんなことを口にしたらキミは本当のRPGを知らないことになる。本来、RPGとは、ゲームマスターが設定した世界で、本当に生活しているかのような行動を選択しながら、与えられた目的を達成していく、というものなのだ。

まぁ、こんな一般論をがなりたててもしようがないので、具体的な話に入るとしよう。

このゲームは妻の奇病を治すというのが最終目的なのだが、旅立つことを決心したキミには何の情報も与えられていない。とにかくスタートの村を歩き回り、情報を集めないことには先へ進めないのだ。また、お金はどんなときも必要で、そのお金を手に入れるには身を粉にして働かなくてはならない。よって、いきなり冒険は始まらないのだ。

お金が貯ったら武器を買い求め、傭兵を雇い（傭兵は必ず雇うこと）、持てるだけの食料を買い込んで、馬を手に入れ、はじめて冒険が始まる。さらにレベルアップはないので無益な殺生は控えなくてはな

▲別表を参考に率のいい職を選択しよう。

初級労働	
農作業　清掃	食堂の皿洗い
製粉屋の手伝い	
織物師の手伝い	仕立屋の手伝い
果物取り	給仕
酒場の店員	本屋の店員
ネズミ退治	使い走り
馬屋の店員	行商人
パン焼きの手伝い	
お菓子屋の店員	タバコ屋の店員

上級労働		
きこり	重量物運搬	井戸掘り

初級技術職	
ローソク作り	大工の手伝い
木製品作りの手伝い	
毛皮加工の手伝い	
（はじめからできるおいしい仕事）	

上級技術職	
薬草取り	剣術指南
渡し守	御者
剣闘士	酒造りの手伝い
占師の手伝い	家庭教師

①神殿（占いもある）　②ディノの実家　③ルトファの家　④職業斡旋所　⑤食料店　⑥道具屋　⑦馬屋　⑧空屋

マイヨール/エドナ

①情報屋　②ギルド　③食料店　④宿屋　⑤西の塔　⑥神殿　⑦東の塔　⑧カロンの屋敷　⑨病院　⑩職業斡旋所　⑪服屋　⑫道具屋　⑬武具店　⑭食堂　⑮傭兵斡旋所　⑯馬屋　⑰空屋

らず、つねに善の行動を意識しなければならないのだ。

このように、何から何まで自分で切り開いていかなければならないため、根気のないゲーマーには向かないということになる。

キミには根気があるかな?

最初は労働あるのみ

それでは順を追って、このゲームの説明をしていくことにしよう。まず、キミが取るべき行動はお金を貯めることである。村のどこかに職業斡旋所があるので、職をもらうことにしよう。

なるべく給料の高い職業につきたい気持ちはわかるが、自分の体力や技量に合わないような仕事はもらえない。たとえば、医者の知識もないのに薬草取りの仕事を選択したり、力もないクセに重量物運搬の仕事を欲しがってもそうはいかない(給料の高い職ほど技量や体力が必要)。しかし、冒険が進んでいけば多少の体力はつくので、それまで我慢して、最初は給料の安い地道な仕事をする以外にない。

昼と夜

じつは、このゲームには昼と夜が存在する。もちろん夜は寝なくてはならず、徹夜でもしようものなら……。でも仲間を連れて歩くようになると「今日は徹夜かよ!」とか「宿屋はどこだぁ!」とわめき散らすので寝ずにはいられない。

ここでもう一つ忘れてもらっては困るのが、寝すぎてはいけないということ。寝れば体力は回復するが、寝すぎると「寝ぐされ病」という難病にかかってしまうのだ(空腹病とかもある)。この病気を治すには治療費が高いので注意しなくてはならない。まぁ、目安としては右上の時計が3つ以上経過したら寝てもいいんじゃないかな。

この他に、夜は閉店している店があるのも当然のこと。職業斡旋所も例外ではなく、夜に来てしまったら街中を散歩したり、壁に向かってキーを押し続けるなどして朝になるのを待とう(ゲームスピードを早くするのも手である)。

〈時計の見方〉

早朝　夕方　真夜中

職業斡旋所で職をもらえる時間帯

1回寝たときに経過する時間

仲間はありがたいか?

いずれは敵と戦う機会があるが、一人で戦いに挑むのは愚の骨頂である。せっかく6人までパーティーを組めるのだから、仲間を集めようではないか。傭兵斡旋所へ行き、傭兵を雇えるだけ雇っておこう。

が、この傭兵は「おれがいるからお前たちは生きのびているのだ」という気構えでいるため、我が強く扱いに苦労する。機嫌を損ねると、寝ている隙にあり金全部持ってトンズラされてしまうからね。

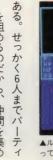
しかし、そうそう傭兵の機嫌ばかり取ってはいられない。そこで、傭兵が裏切る前兆パターンをいくつか挙げておくので、これらの行動を取り始めたらチェック!

前兆その1　職業斡旋所でツライ仕事を嫌がるようになる。

リゴルド/メルドーンの武具店値段表

防具	大きな盾5000G　鎖かたびら6400G　鋼のよろい14000G
武器	剣3200G　長剣8000G　斧6400G　鎖鎌5500G　鉄杖5500G　中弓4000G　長弓8000G　石弓7000G

▲カロン様に会いたくば、街のどこかである人物に会ってから。

▶ホラ、見とれてないで女の人を助けなくちゃ〃

▲ルトファは何でも知っている。アビリアの病気のことだって……。

エウラドーナ／エウレス

①道具屋　②ギルド　③職業斡旋所　④病院　⑤宿屋　⑥食料店　⑦太陽のおつげ所　⑧馬屋　⑨空屋

前兆その2　働いた後は稼いだ賃金の半額前後をディノに支払うのが習わしだが、この額が極端に少なくなる。

前兆その3　謀反の兆しを見せずにいつまでも尽くしてくれる傭兵。じつにいい奴なのだが、そうそういつまでも尽くしてはくれない。ある朝突然裏切りをした、なんてこともあるので長期間雇っている傭兵は心を鬼にして解雇しよう。

前兆その4　食料やゴールドをつねにディノが独占し、苦しい旅を強いてしまったな、とキミが反省したならば、その傭兵は早めに解雇したほうがいい。

前兆その5　魔法使いで〝ゼンゼン〟という名前の奴がいるが、こいつは傭兵とは違い、街中で突然仲間になってくれる。しかも、便利な魔法をかなり会得しており、一度仲間にしたら手放したくなくなってしまう。だが、こいつはなんの前兆も見せずに突然裏切るので覚悟しておいたほうがいいだろう。これは僕の体験から言っているので必ずしも正しくないかもしれないが、頭に入れておく必要がある。

　以上のような前兆を見せ始めたら要注意だが、解雇するときに忘れてはならないことがある。それはそいつの持ち金とアイテムをすべてはぎ取ってから解雇するということだ。善の行動が基本だが、これは悪の行動ではなく冒険を生き抜いていくための知恵なのである。非情を承知で身ぐるみはいでしまおう。

戦闘の方法とその避け方

　レベルアップがないので戦いは避けたほうがいいのだが、ゲームエンドまで戦闘をしないなんて無理。でも、このゲームの戦闘は非常に楽で、とくに魔法使いは自分で判断して最適な魔法をかけるのでありがたい。たとえば、パーティーの中に瀕死の重傷を負った者がいれば治癒の魔法を唱えてくれるし、攻撃の魔法は何種類かを組み合わせて効率よく敵をなぎ倒してくれる。また、仲間同士の絆も強く、1人が怪我をすると「ここはおれにまかせて、お前は後退しろ！」なんて声をかけてくれたりする。なんとも頼もしい仲間である。

　では、次に戦いの避け方を伝授しよう。このゲームではスクロールアウトしたキャラクターは消えてしまうという性質がある。この性質を逆利用して通路の先に敵がいるときはそのキャラをスクロー

▲これが戦闘シーン。魔法使いは勝手に魔法を選択してくれるぞ！

▼タオ・ホーの引越し先を発見。木の上とは意外だった。
▲魔法使いタオ・ホーを訪ねてきたが、引越した後だった。

▼医者のラマンは信用ある人物を探している。君はどうかな？
▲カロンの家に入れた一行は、怪しげな地下室へと案内される。

ルアウトで消してしまうのだ。どうしても消えないときは弱い敵になるまでこれを続けるといい。こうすればかなり高い確率で戦闘を避けることが可能なのだ。

ここでこんなことを書くのもなんだが、ある程度戦うと体力が多少アップするので逃げてばっかりというのも考えものである。そのへんの判断は各自でつけてくれ。

地下迷宮

このゲームではいくつかの地下迷宮を通過しなければならない。迷宮は一見複雑で大きそうに感じるが、正しい道はほとんど一本なので恐れることはない。ある程度ウロウロしていれば出口に達するのにそう時間はかからないだろう。マッピングも必要はないんじゃないかな。入口と出口は一つずつだし、とちゅうに宝の箱が落ちている、なんてこともないのでひたすら出口を目指すだけでいい。

じつは、地下迷宮のマップを公開しようとしたんだが、そんなに悩むものでもないし、あえて出さないほうが親切なんじゃないかということでカットした。

ストーリーの流れを追う

このゲームは出だしが肝心である。目的がはっきりしないうえになかなか冒険に入れないのでここでつまずく人も多いと思う。そこで、おおまかなゲームの流れを書いておくので、先が見えなくなった人はこの部分を読めば何をやればいいのかがわかるんじゃないかな。ただし、かなり答えに近くなってしまうので自力で終えたいという人は読まないほうがいいかも。

スタート直後はさっきも書いたとおりアルバイトでお金稼ぎだ。それと平行して行うのが奇病の原因である魔術師の居場所を探ること。ある老人に聞けばどこの街に魔術師がいるか教えてくれるので、準備が整ったら旅立とう。

街へ来たらその魔術師を探すがここにはいない。そこで、街のいちばん偉い人に会うことにするが、ただでは会えない。そこで、偉い人の使いの女の人が、自分を探して街のどこかにいるということなので、その女の人を探すことになる。町人の情報をまとめればどこで会えるかわかるはずだ。

これで街の偉い人に会える。そこで魔術師の居場所を聞くと、ある事情から山の中で隠居しているというのだ。どうやら、この魔術師は悪い人間ではなく、誰かに利用されていただけらしい。

さっそく魔術師を訪ねて山の中へ入っていくとそこは魔物の巣窟。どうにか魔物をかいくぐって魔術師に会うと……。

今度はさらに山奥のドラゴンに会いに行かなければならない。しかし、このドラゴンに会うにはあるアイテムが必要だ。そのアイテムを手に入れたらいよいよドラゴ

メルドーン

①馬屋 ②道具屋 ③食料店 ④宿屋 ⑤トール神殿 ⑥職業斡旋所 ⑦ギルド ⑧病院 ⑨謎の民家 ⑩傭兵斡旋所 ⑪快楽の館 ⑫服屋 ⑬武具店 ⑭食堂 ⑮空屋

マイヨールの武具店の値段表	
防具	小さな盾1200G 皮のよろい3000G
武器	棍棒100G 短剣800G 槍2800G 杖800G 軽弓1600G 吹き矢400G スリング800G

▶困った人を見つけると血がさわぐのは冒険者の宿命である。

▶今度は怪しげな王座を発見。座ったらきっと何か起こるな。

▲塔を探検していると、奇妙な本を発見。これは大切そうだ。

▼エウラドーナの少女リリファが化物に襲われている。助けろ！

◀久しぶりにわが家へ帰ると妻の姿はさらに異形になっていた……。

ンのもとへ……。ここでさらに新たなアイテムが必要な人は、もう一度ドラゴンに会うためのアイテムが落ちていた場所を捜索する必要がある。

次にするべきことは、聖なる場所へ行って仲間になっているであろう医者の未知の力を引き出すことだ。しかし、聖なる場所もただでは入れない。どうやら、ある人物を仲間にすればいいようなので、周辺を探索してみよう。困っている人がいるはずだから、その人を助けるのだ。これで聖なる場所へ入ることができ、ついに妻の病気を治すことができるようになる。

喜び勇んで妻の元へ戻ったキミが見たものは……。

また新たな街へ足を踏み入れたキミは、突然何者かに襲われる。窮地を脱したキミは町を探検し、すばらしい武具を手に入れるが、ある事件が起こり仲間が2人さることになる。

いよいよ問題の地下迷宮へと潜入だ。このとき、通行証を忘れないように。

地下迷宮を探検していると、ついにアイツに出会った。ここでも話は意外な方向へ発展し、ついに傭兵以外の仲間は2人になってしまった。しかし、ここで旅を止めるわけにはいかない。キミは最後の迷宮を探検してついに目的を達成するのであった！

（街や村の名前を書くと、そのまま答えになってしまうので省きました）

まとめ

このゲームは何度も書いたようにマニアックなゲームであるが、地道な作業を繰り返せば、いずれ感動的な話の展開をむかえることができるからがんばってほしい。

ゲームを終えてから考えてみると、ムダな部分が多い気がした（悪い意味のムダな部分ではない）。そのため、かなり混乱させられてしまうかもしれないが、次の目的を見つけたら最短距離でそこへ向かえばドンドン話が進むだろう。レベルアップもないから無意味な戦闘を続けなくてすむしね。

実際、ゲーム時間の大部分はアルバイトと街の散策に費やされて、それを除けばかなり短時間でゲームを終わらすことができるはずだ（除くことはできないけど）。でも、このムダと思われる部分がしっかり作られているから、本当にマニアックなRPGになっているんだろう。行動範囲も街が大半で、街の外を探検するということはあまりないのもこのゲームの特徴である。

とにかく一度ゲームの流れをつかんでしまえば時間を忘れてのめり込めるゲームであることは確かだ。新たなRPGの形であろう。

バヴァリス／リゴルド

①傭兵斡旋所　②宿屋　③食堂　④謎の神殿　⑤馬屋　⑥食料店　⑦職業斡旋所　⑧病院　⑨武具店　⑩闘技場　⑪空屋

▼と、そこへ助っ人が、頼もしい仲間が増えたぜ！

▲突然、何者かに襲われた！　お前は誰だ！

▼ついに妻はモンスターに。こいつは本当に妻なのだろうか⁉

▲太陽のおつげ所へ行くと奇妙な儀式が始まった……。

▼総帥の最後はあっけなかった。新しい総帥はドラン将軍に！

▲ついに見つけたぞ、悪の根源！　妻のアビリアを返せ！

▼リリファを想うあまり、誤ちを犯した男は輸血のため胸をグサリ。

▲リリファが弓で撃たれた。犯人はリリファの友人であった……。

徹底研究III えりかとさとるの夢冒険

ファミリーコンピュータ　4,900円　ナムコ

研究報告者／WANT YOU太 ©㈱ナムコ

●このゲームはシャープC1テレビに対応していません

仲のいい双子の兄妹が迷いこんだ奇妙な動物の世界。幸せが訪れるという"時のかんむり"はどこに。童話の世界に入りこんだような、メルヘンアドベンチャーだ。

子供たちよ……

「あーあ、明日から学校かー」

長かった夏休みも今日でおしまい。とっても仲のいい双子の兄妹のさとるとえりかは、ちょっぴり残念そうです。なかなか眠れない2人は、窓の外を眺めていました。すると窓の外に変なものが通って行くのが見えました。その変なものはパリッと洋服を着て2本足で歩く猫でした。

「あとをつけてみよう」

美しい星空のもと、奇妙な猫を2人はそっと追いかけました。ところが原っぱのはずれにある大きな木の下にきたとき、猫はパッと消えてしまったのです。そのとき、大きな木が2人に話しかけてきました。

「子供たちよ……時のかんむりを探すがよい……それを見つけたとき、お前たちは本当の幸せを知ることができるだろう……」

そして2人のまわりが、何も見えなくなるほど、と真っ暗になっていきました。

ほのぼの……

ナムコが放つ秋のアドベンチャーゲーム（以下ADVと略）は「えりかとさとるの夢冒険」だ。ナムコのADVといえば昨年の「さんまの名探偵」以来2本目。「さんま〜」は、シナリオが殺人事件といえども、関西系芸人さんのキャラクターを借りて、その登場人物のままのギャグ、お遊びが織りまぜられていた。で、この「えりかと〜」は「さんま〜」のノウハウを生かしたADVになるのかなーと思ったら、とんでもない！　とても同じ会社が作ったとは思えないほど、メルヘンファンタジックなADVなのだ。もちろん多少のギャグは織りまぜられているけど、全編通して、ほのぼのとした雰囲気に満ちあふれている。

メルヘンとか、ほのぼのとかいうと「あー子供向けかー」と思ったりするのがつねだけど、そんなことないって！　ぼくらにも十分楽しめるほどの謎や難易度になっているからご安心を。「さんま〜」に比べれば、「えりか〜」のほうがやや苦労するんじゃないかって評判だよ。

では、ゲームを進める前に、「えりか〜」オリジナルのシステムについて説明しておこう。

なにか違う……

●マップ

このゲームは第1章から第5章まで分かれていて、1つの章は1つの都市を舞台にしている。1つの都市は平面マップで表示され、そこに公園や家や波止場などの建物があるのだ。平面マップ上をえりかとさとるの2人で移動し、それぞれの建物のなかで情報を集めよう。

●1人用、2人用

1人でプレイするときと、2人でプレイするときでは操作方法が多少異なってくる。1人の場合は、えりかとさとるの2人とも操作するんだ。セレクトボタンで切り替えができるから、交互に進めていく。ただし2人で行かないと情報をくれない場所もあるから、なるべく2人で行動していったほうが無難だろう。2人でやる場合は1コンがえりか、2コンがさとるだ。

夢いっぱいのオープニングでこのゲームは始まる。

こんなクイズがいたるところで出題される。

えりかは水泳が苦手。長く水につかってると溺れちまうぞ。

●自転車

平面マップを移動するのはけっこう時間がかかってしまう。そこで虚無僧のおじさんが各都市に用意してくれているのが、Ⓟマークで表示されている駐車場だ。ここの自転車を使えば素早く移動できる。ただし海を泳ぐ場合は、自転車を降りないといけないよ。

●水泳

第3章になると、建物へ移動するのに、泳がなければならないところがある。マップの矢印で表示されているところから海に入っていく。えりかは長く海のなかにいると溺れてしまう。溺れたら、さとるが助けに行くまで動くことができないから、注意してほしい。

時のかんむりは……

この他にも注意して見てほしい点が、クイズ（2Pの場合はアクションゲーム）だ。いくらえりかとさとるが幼くてカワイイからといって、かんたんに情報を与えてくれる人は少ない。そんな親切な人ばかりだったら、このゲームはあっという間に終わってしまう。情報やアイテムをもらうためにはそれなりの、みやげとかクイズとかをやらないといけない。でもクイズは動物に関するものだし、アクションは連射するだけとかいうのもあるから、決して難しいことはないぞ。

次のページに第1章から第4章までのおおまかなポイントを表示しておいたので参考にしてほしい。このゲームはそんなヒントなんかなくても十分にやっていけるものだから、人の力など頼らずに自分の手で、その作品世界を味わってほしい。彼女とアドベチャーゲームなんてのも、なかなかいいんじゃないかな。キミたちも時のかんむりを探し出して、本当の幸せを手にしてほしい。なお、関連記事が特集のほうにもあるのでヨロシクね。

謎の虚無僧。味方なんだけど、不気味な男だなあ。

第1章●スッポロ市

ここは雪景色の公園。うしろにワギャンが見えるぞ。はしゃぎすぎたえりかは……。

お医者さんの弱みを握って、キツネ博士への紹介状を手に入れよう。

キツネ博士の子供が溺れている。助けてやろう。

ここはスッポロの街。街並みも、すっかり雪におおわれて、まるで札幌のよう。どこから時のかんむりに関する情報を得ていけばいいのだろう。しかし、街には情報があふれているぞ。一見時のかんむりと関係ないようなことでも関係してくるのだ。やはり最初の街ということもあって、のちのちでも使える大切なものが手に入る。

●重要なポイント

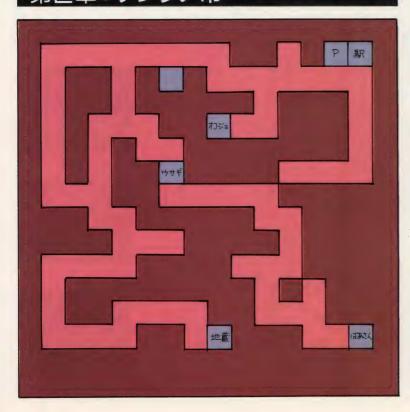
・鞄の落とし主からパスポートをもらう。
・病院でキツネ博士への紹介状を書いてもらう。
・キツネ博士の息子が溺れているから助ける。

●手がかり

駅　次の街への交通機関
P　駐車場
図書館　ここにかんむりの本が……
公園　雪が積もっているぞ。危険
街角　カバンが落ちている。誰のだろう
病院　ここの先生がキツネ博士の知り合い
キツネ博士　大切なことを知っている
ヒツジのおばさん　とてもやさしい
交番　拾ったものは届けなくちゃね

●手に入るもの

紹介状、パスポート、かんむりの本

第2章●ゲンタノ市

街角にたたずむノウサギさん。商売はなんだろう。

人通りの少ない地蔵のあたりで、おばあさんがからまれている。

なんと地蔵の影になっている部分から金貨を発見。

街は広いが建物は少ない、典型的田舎町のゲンタノ市。会ったり、行ったりする場所が少ないだけに、何回も通わなければならない場所がある。行く順番も関係してきたりするから注意しよう。

広いので自転車をフル活用し、スピードアップをはかろう。

●重要なポイント

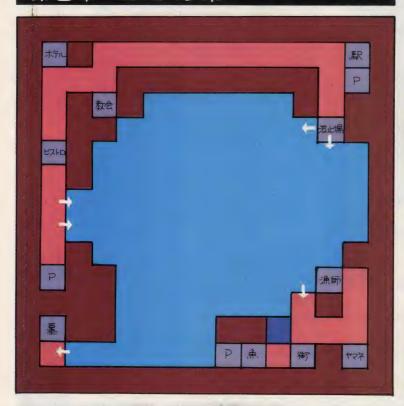
・おばあさんからほおっかむりを4個もらう。
・地蔵のところから最初の金貨を発見する。

●手がかり

駅　次の街への交通機関
P　駐車場
オコジョの長老　古文書を解読してもらう。ほかにも何かもらえるぞ
ノウサギのおばさん　ほおっかむりをもらえる
地蔵　ほおっかむりを使って金貨を手にいれよう
おばあさん　古文書がもらえる

●手に入るもの

古文書、コケシかキリタンポ、ほおっかむり、1枚目の金貨

第3章●ヨコハラ市

ホテルの支配人は第1章で出てきた、かばんを落とした男だった。

この顔で船長さんとはねぇ。しっかりと話を聞いておこう。

うさんくさい教会。ここには重要なものが隠されているのだった。

なにか不気味な墓地。ここのなかに第2の金貨があるのだろうか。

ここヨコハラ市はベイエリア。さすがに港のそばだけあって、建物もハイカラ！ とても自転車だけでは回りきれるものではない。海を泳いで渡って行かなければならないぞ。ここでは、第1章でパスポートをくれた御仁が、再度登場。じつはホテルのオーナーだったりする。ここを拠点にして情報収集だ。

●重要なポイント

- ホテルで船長から話を聞くこと。
- ヤマネのオババからアイテムを入手。
- 教会の十字架のなかから巻物を発見する。
- 墓地で2枚目の金貨を入手すること。

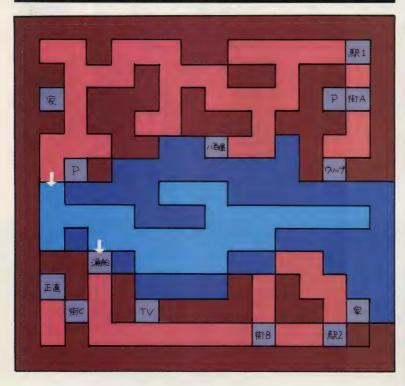
●手がかり

駅　この街の出入口
P　駐車場
波止場　船長の情報がもらえる
ホテル　船長が泊まっている
教会　巻物が手に入る
ビストロ　船長がいる
漁師　漁ができる
ヤマネのオババ　教会の話が聞ける
街　虚無僧がサンゴの珠をくれる
魚屋　魚をもらう
墓地　金貨が隠されている

●手に入るもの

マッチ、ろうそくかハンドライト、魚、巻物、サンゴの珠、2枚目の金貨

第4章●オットリ市

歌手の人にレコードちょうだいっていってもムダのような気がするけど。

双子の兄がやっている正直寺。その名のとおり、正直に教えてくれる。

とつぜんハライソ団にさらわれたえりか。ハライソ団ってなんの集団なのかな。

第4章のヤマ場。ここからどんどん盛り上がってくるのだ。

行くべき場所は多い。そのうえ寺が2つあったり、街が3つあったり……。ある場所にいた人が、別の場所に現われることもあるから気をつけよう。とちゅうでえりかがさらわれたりする危機もあるし、漁船に乗ってふたご岩へ冒険するあたりは、かなり盛り上がるぞ。

●重要なポイント

- ウソップ寺と時のかんむりとの関係。
- 正直寺と時のかんむりの関係。
- ふたご岩の迷路。どこに金貨があるのか。

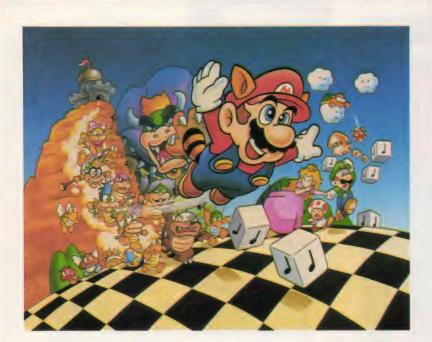
●手がかり

駅1　この街の玄関口
街A　ウサギからウソップ寺に関する情報を入手
ウソップ寺　グラスがもらえる
八百屋　手伝いをしよう
妹の家　配達をしよう
ハライソ団の隠れ家　えりかが捕まっている。助け出せ
駅2　ここから最後の街クマソ市へ
街B　シカの紳士から正直寺に関する情報を入手。えりかがさらわれる
TV局　歌手と話をしよう。レコードかCDが手に入る
漁船　ふたご岩まで連れて行ってもらう
街C　虚無僧が珠を2つくれる
正直寺　グラスがもらえる

●手に入るもの

レコードかCD、グラス2個、珠2個、ナイフ、紐、地図

徹底研究Ⅳ
スーパーマリオブラザーズ3

ファミリーコンピュータ　6,500円　任天堂

研究報告者／TAKE ON！

もうすぐ発売のスーマリ3。さすがアクションゲームの大御所だけあって、PART3といっても新鮮なおどろきでいっぱいだぞ！

どうなったマリオ3

いまさら書くことではないが、スーパーマリオブラザーズ3は"柳の下の3匹目のどじょう"であり、"この秋口もっとも安心して買えるファミコンソフトの一つ"だ。

その昔、裏の世界ではディスクの改造版でスーマリ3が出回っていた。これはもちろん旧作をいじったまがいものだが、本家のスーマリ3は前作、前々作をしのぐ3M超大作ゲームになったのだ。

RPGやアドベンチャーなら続編ものといっても抵抗なく受け入れられるが、アクションゲームで続編っていうのはなかなかアイデアに詰まってやりにくいものなのだが、マリオはもはや第3弾！ キャラクターの知名度もさることながら、尽きないアイデアに驚かされる。第3弾が出るってことだけでも、どれだけマリオがユーザーに受け入れられてきたかがわかるってもんだ。

で、今月は発売前ということで、具体的にマップを出してうんぬんということはせずに、徹底的にスーマリ3の内容を吟味し、1や2と比較していきたい。へんに攻略していくよりは期待度が高まるんじゃないかと思うからね。

ブロックに甲羅を飛ばして壊しまくれ！　必ず何か隠れているぞ。

坂道で✚の下を押すとスライディングするぞ。うーん爽快！

ストーリー

スーマリと言えばヒロインはピーチ姫、敵はクッパと相場が決まっている。前作はいずれもさらわれたピーチ姫を助けるため、クッパと対決していくというものだった。マリオはせっせと助けに行くのだが、そこにはピーチ姫でなく、侍女のキノピオが座っていた。本物のピーチ姫は8Wのどんづまりにいる。マリオは無事ピーチ姫を助け出せるか？　というストーリーだったね。

今回はクッパの子供が登場し、キノコワールドの王様たちを魔法

砦のボス。すばやく3回踏むのだ。暴れる前に倒せ！

TAKE ON！とともに1－1をクリアしよう！

いったんバックしてBボタンダッシュ。Aボタン連打で飛び上がれ。

おおっ！　上にはたくさんのコインが、1UPが！　大儲けだ！

さらに飛んでいくと土管が…。のっけから隠れキャラの連打！

うおおおっ！　これぞ"3"だ。どー見ても"3"だぞっ！

出てきたら何か右が暗くなってる。つっこめ、つっこめ！

ジャンプして回転するマークをパーンチ！　これでクリアだよーん。

の杖で動物に変えてしまったのだ。マリオとルイージは8つのワールドの王様をもとの姿にもどし、クッパとその一党を倒すために新しい旅に出るのだ。

これは隠れゲームではない。1Pと2Pの賭け引きなのだ。

しっぽマリオで大変身

写真を見てもらえばわかると思うけど、マリオのキャラクターが大幅に変更になった。全体的にまるっこく、カワイクなったぞ。とくにスーパーマリオがしゃがんだところなんかは、帽子をギュッと握ったりしてGOODだ。

ファイヤーマリオはいかにも火吹きマリオになっていて、体全体がカッカカッカと燃えているかんじ。しかし今回の最大の目玉はしっぽマリオだ。葉っぱを取ることでスーパーから変身し、しっぽで敵、ブロックなどを叩けるのだ。さらにBボタンダッシュしてパワーメーターをいっぱいにすると、Aボタンの連打で空中を飛べるのだ。

ほとんどのステージは空中に何かあると思っていい（ボーナス、1UPなどいろいろ）。しっぽマリオで空中をいろいろ探険してみよう。

キノピオの家でボーナスゲーム。アップのマリオがかわいい。

子クッパの飛行船の中。強制スクロールだから、ムズイぞ。

子クッパだ。面が進むと強くなっていくけど、3回踏めばOKさ！

回転する絵柄を合わせるとUP、UP。1回きりの大チャンス。

アクションの追加もいくつかある。まずBボタンを押しっぱなしでノコノコの甲羅などを持てるようになった。これを横からブロックにぶつけないと出てこないアイテムもあるのでそういうところで使ったりする。それから坂道で✚の下を押すと、ススーッと滑り落ちることができる。敵もポコポコなぎ倒せるからけっこう使えるぞ。

盛りだくさんのマップ画面

1、2においてスーマリは〝謎の東洋人〟とか〝後もどりをしない男たち〟などと一部で言われていた。〝後もどり〜〟というのは一方向スクロールゲームという意味だが、今回は後もどりのできる双方向スクロール、強制スクロール面など、多彩な面構成になってい

これがマップだ！　とちゅうの鍵穴は砦を攻略するとはずせるぞ。キノピオの家ではアイテムがもらえる。

誌上再現

さあスタートだ。まずノコノコを踏みつけよう。殺さないようにね。

Bボタンを押しながらそっと持ち上げて、右のブロックに当てろ！

おおっ！葉っぱがでてきたぞ！効果は取ってから確かめよう。

ドローン！　しっぽマリオに変身だ。クリボーをなぎ倒せ！

ハンマーブロス以外にも、ブーメラン、ファイヤー等の新型が！

る。さらに、今まで各ワールド4面ずつだったのが、面が増え、攻略ルートも選べるマップ画面制になったのだ！

マップの構成は、一見すると鉄道王とかドラゴンボール2のようなスゴロクふう。その中にワールドの各面とキノピオの家、カード、砦、城などが配置されている。一度クリアした面には"M"のマーク（2Pルイージでクリアすると"L"）が表示され、通過可能になり、マップを行ったり来たりできるわけだ。

水中面も凝っているぞ。ちゃんと平泳ぎで泳ぐのだ。

とちゅうのルートはいくつか選べるが、どうやってもかならず通らなければならないのが砦だ。砦は昔の○W―4（クッパ面）の雰囲気で、クッパの子供の弟子（?）のような中ボス（頭を3回たたく）が待っている。砦を攻略すれば通行止めになっていたルートが開き、近道することができる。

キノピオの家ではフラワー、はっぱ、キノコ等のアイテムをくれる。これをマップ上で使用すると、ちびマリオがいきなりファイヤー、しっぽ、スーパーになれる。初心者にはうれしい配慮だね。

リフトの狭い足場に水中からの攻撃！　ここが命の捨てどころ。

カードの場所では、楽しい絵合わせゲームで遊べる。キノコが揃えば2UP。フラワー、スターでそれぞれ3、5UPする。

城に着くといよいよ飛行船の中にいる子クッパと対決だ。3回踏むだけで倒せるのだが、もしここで子クッパをしとめそこねると、船はマップの他のところへ逃げていってしまうのだ。子クッパを倒すまでは飛行船と追いかけっこだ。

あと、マップ上をウロウロしているハンマーブロスと出会うと対決モードになる。倒せばアイテムが手に入るぞ。

ワールドが進むとマップも広くなり、砦以外の障害や、土管、ボートでつながれているマップありで、だんだんきびしくなっていくのだ。

ちなみに2人同時プレイでは、マップ上の同じ場所で2人が出会うと、懐かしいマリオブラザーズが楽しめるぞ。負けると前に戻されてしまうから、ライバルをけ落とすときに使おう。

キノピオの家でアイテムをもらおう。これでかなり楽になるぞ。

キミは記憶を美化してないか?

このスーマリ3、「難易度は1と2の中間」と任天堂の人は言っていたけれど、難しさはかなり2に近い。それは面が進んで新しい仕掛けがどんどん出てきてハマるのと、100人マリオ（いまのところ）ができないことに関係していると思う。

だから3を買う前に1や2をやってカンを取りもどしておく必要がある。ボクなんかどうも記憶の美化というか"マリオってかんたんでとっつきやすくってアクションゲームの最高傑作だ"と勝手に思いこんじゃってたから、サンプルをやりはじめての1週間くらいは、美化した記憶とのギャップでかなり苦しんだ。だけど慣れてくるとおもしろいのなんのって！　次の面が見たくって指がウズウズするんだ。雰囲気が変わったということで、夢工場ドキドキパニックやウパに似ているが、さらに楽しめること間違いなし。

電源つけっぱなしゲームだということを覚悟できれば、3重丸でお勧めできるゲームだよ。

ワールド3のマップの一部。船で日本に上陸か？　謎が謎を呼ぶぞ。

第16回

TAKE ON！の西方見聞録

BEEPの血まみれライターTAKE ON！が一部の読者のニーズに応えるという名目で、マイナーソフト攻略、お買得、読者訪問、独り言など自由自在にやってしまう不定型コーナーだ。読んでいるアナタを、自分の土俵に引っ張り込むぞ！

文・構成／TAKE ON！
ILLUST／Y.HASEGAWA

TAKE ON！（たけおん）の自分のドヒョー！★

TALKに行きたい第3弾 PART1

さて、今月はTALKに行きたい第3弾のPARTIだ。今回予告どおり何軒か回らせてもらったのですけれど、大容量のため2枚組にしなければなりませんでした。2Mじゃこれが精いっぱい。でも、年末は4Mで1枚にして出すからよろしくね（のっけからなにを書いているんだ。ちょっと意味深長?）。

というわけで、今月は徳島、広島、兵庫編だよ。

徳島編

TAKE ON！さん、今度の"TALKに行きたい"はぼくのところへ来てください。ぼくは去年の8月号のプレゼントが当たったんですが、まだこないんです。TAKE ON！さん、持ってきてください。それと、うちには古いきょう体が2台あります。ぜひ遊びにきてください。

これは、福島県の松本昭紀君からのお便りだ。読者プレゼントってけっこうメーカー、製品の都合で遅れることがあるのだ。よっぽど遅れていてまだ届かないという人は、(編)まで連絡してね。

プレゼントの件はボクにはどーしようもないので、その"古いきょう体"を見せてもらおうと、四国の徳島県・羽ノ浦へ向かった。

羽ノ浦駅。高松から1本で行けるから、そんなに引っ込んだところではない。時間はかかったが……。

ニチブツの"エースアタッカー"?

さて、松本君が自慢する古いきょう体とはなんだろう。家の裏に置いてあったそれらは……。近所の喫茶店がつぶれたときに引き取ったというブロックくずしとインベーダーゲームなのだが、どちらもかなりのクセ者だ。

1台は、その名を"Aアタッカー"という。これはもちろんセガのバレーボールゲームのことではない。じつは昔懐かしいブロックくずし、しかも末期のタイプのやつ。なんとメーカーは大手日本物産！ディスプレイの上にセロハンで彩色した白黒のブロック。パドルはボリュームコントロールで、最初から小指の爪の先みたい。さらに球すじがガクンガクン、グニャグニャ曲がるのなんの！この動きがテラクレスタやテラフォースなどのザコ敵のトリッキーなパターンに受け継がれてきたのかな?

これに比べたら、アルカノイドや最近のブロックくずしなんかやさしいやさしい。昔はサラリーマンが喫茶店でこんなハードなブロックくずしをやっていたのだなあ……と思ってしまったけど、本当は10年くらいしかたっていないんだよね。このあたりのゲームの進歩には、目を見張るものがあるね。

もう1つは、"ワールドインベーダー"。数少ないボリューム式のインベーダーの1つ（ボクの記憶では、ユニバーサルインベーダーとこれだけだが、ほかにもあったかな?）。見た目

松本昭紀君（19）と松本家。洋品店というわけだ。

これが問題のきょう体。しかし、四国へ行ってワールドインベーダーをやることになろうとは…そういえば、高松の商店街にはファイナルラップ8台連結があったりして、かなりゲーム環境はよさそうだった。

／と叫びたくなる今日このごろです（スイマセン）。（愛知県　鈴木佐智雄）／どこにも「バニッシュリングをとってからアクアブーツを手に入れろ」とは書きませんでしたよ。ボクは＼

ＦＣとＭＳＸユーザーで、グラⅡが得意という松本君と、お気に入りのコントローラー（ジョイカードMkⅡ）をもってポーズ。ちなみに「２学期はＦＣを友達にあずけて勉強に専念する」とのこと。浪人生を前にして、あまり浮いた話はできなかった……。

はただのデッドコピーなんだけど、ボリュームのダイヤルが敏感で、敵の弾が速い！

松本君に「たいていの人は1面クリアできないですよ」って言われて、思わず〝ゲームに燃えた血が騒ぐ〟してしまった。

4機やられたけど、ようやく最後の1機で1面クリア。ライターの面目を保ったのだった（オイオイ）。じつは、ボクはその昔、ワールドインベーダーはかなりやっていたのだ。余裕だぜ！

タイトーの直営店では、本家インベーダーがよく置いてあるけど、このへんの亜種は、駄菓子屋を探したってまず出てこない。本当に貴重な体験をさせてもらいました。

広島編

今回コンパイルにおじゃましたのは、コンパイルがOEMで作ったというPCエンジンソフトについて調査するという任務があって、そのついでなのだ。

いま、コンパイルは気分的にひといきついた感じの時期だ。第2回TALKに行きたいでほのめかしたソフト（セガゴルベ、M2アレスタ、M2㋝、M2ゴジラ、某横スクロールシューティング、某PCエンジンソフト、そのほかまだまだある）も完成し、次のソフトに着手している。

ゴルベは、セガからMSX2に移植され、あとFC用のRPGを作っているとのこと。今年の年末も秘かにコンパイル製のソフトがかなり出回るもよう（どこから出るんだろう。まさか今年の正月のように×××）。

前回は入社式の前、今回は会社訪問の前日と、いつも必ずといっていいほど忙しいときにおじゃまするTAKE　ON！なのに、仁井谷社長に夜中の3時まで話を聞いていただいた。

その間にも社内では激しいディスカッションが行われ、ソフトの開発って容易なことではできないな、ということがひしひしと伝わってきたのだ。結局会社に1泊させていただいて、次の日はなぜか会社にあったきょう体R－タイプ、ゼビウスをやりまくり。でも、なんでR－タイプが置いてあるんだろうか……なんちゃって。

前回の取材では、いろいろ名前を間違えてしまい（米光→岡崎、寺本→広野、間違えまくり）申し訳ありませんでした。今回はちゃんと解説付きで掲載させていただきます。

それから、今回はおみやげをたくさんもらったので、〝コンパイルのご好意横流しプレゼント〟をやっちゃうぞ。111ページの最後を見てね。

何をしたかったかというと、コンパイルではセガのＳＪ－300Ｍが標準のジョイスティックとして使われているのだ。

ディスクステーションが売れに売れてホクホクの社長とアルバイター（修行僧）の人たち。いちばん右がコンクラでおなじみの修行僧・荒木君だよ。このたび〝コンクラマンキング〟に命名してくださってありがとうございました。

Ⓐ・仁谷井社長
Ⓑ・瀬近さん……デザイナー。てがけた作品、ゴジラ（ＦＣ）、ロマンシア（ＦＣ）、ＡＬＧのマイキャラ
Ⓒ・この前寺本さんと書いた広野さん。すべてのザナック、ＡＬＧ、ルナーボールほか、たくさんのソフトをてがける。
Ⓓ・国広さん。ＭＳＸ２アレスタの高速スクロール。それから某ゼ○○○も……？
Ⓔ・谷田さん。〝ピンボールに興味があります〟？

兵庫編

いつも楽しく読ませてもらっています。いきなりですがTAKE　ON！さん、セガの「北斗の拳」の4面のボス〝トキ〟へのダメージの与え方を教えてください。かなり古いソフトですが、ぼくはこのソフトがとっても好きで、このソフトをやるためにマスターシステムを買ったくらいです。かなり前にセガではやっていたそうですが、ぼくはそのころはセガすら知りませんでした。ＢＥＥＰも今年の春から買い始めました。トキのところまではもうノーミスで行くようになりました。でもトキだけは……。ほんの少しでもいいですから攻略法を教えてください。お願いします。

これは兵庫県の谷川敦郎君からの手紙だ。

〝北斗の拳〟に関しては、ほかにもどうしてもサウザーが倒せなくて「サウザーの倒し方を教えてくださいませ」（群馬県・山崎浩美）とか質問が絶えない。

その中でもこの谷川君は〝北斗の拳〟をやるために今年マスターシステムを買ったという、セガ人のカガミのような人なのだ。こういう人をセガは表彰す

↙ゲーム中もそういうメッセージはなかったはず。海岸の上のほうでまず先にブーツを見つけてください。「一日で終る」とは書いたけど、ボーグマンよりははるかにムズイですよ（何ちゅう比較）。

谷川敦郎君（15）。マスターシステムは自分でいろいろ働いたおこづかいで買ったという。アレックスとかスペハリとか、ソフトはたくさんあるけどあまり満足していないみたい。こういう人のためにセガはがんばらなきゃいけない、とボクは思う。

るべきだよなあ、まったく。

というわけで、ボクはトキを倒すために広島から兵庫県西宮へ向かったのだ。

トキへのダメージの与え方は、ブラックベルトと内容が重複してしまうなあ。正攻法はやはり後ろに小刻みによけて、トキの拳を紙一重でかわし、その直後に拳を打ち込むのが〝闘気を流す〟美しい方法だろう。

しかし、いきなり他人の家におじゃまして一心不乱にゲームをするというのはほとんどハズイ。ちなみに、この後さらにボクは〝ロード・オブ・ソード〟を始めてハマってしまい、新幹線に乗り損ねそうになったのでした（編大人になれよ）。

足場を作ってボスに接近だ　うーん、ストラトギー！

くすんだ背景、鮮やかな日、そして雷神……。うーん、日本の美！

なぜ〝火の鳥〟？この前TVでやったでしょ

今月はコナミのソフト〝火の鳥〟を紹介しよう。昨年の12月のソフトで、正月の目玉商品だった。

内容は我王が16の破片に分かれてしまった火の鳥のレリーフを探して、16のエリアをスーパーマリオするというものだが、鬼瓦を〝換石〟して足場を積み上げたり、ボスキャラに対して、バリケードを作ったりするパズルゲームふうのアクションが楽しいのだ。

それから、ボスキャラ（雷神、回転モアイ、スーパーコンピュータ等）もさることながら、BGMと背景がよい。

BGMは、大和編、来世編、太古編がコナミコナミしていてボクのお気に入り。

背景のグラフィックも、日本人の感性を刺激する大和編、サイバーパンクな来世編とバラエティーに富んでいるのだ。

難易度も控え目で、一部のワープホールのつながりを除けば（大和編の8面は太古編の3面にしか行けない）、とくに問題なし。適度なスリルとアクションで指が温まる感動のゲームだ。

というわけで〝火の鳥〟はオススメのゲームだけど、コナミのゲームは概してディスクゲームのほうにおやつが多い。今度そのあたりに焦点を絞ってやってみようと思っているので、皆さんの意見をお待ちしています。

引続きキミの意見を待つ！

さて、先月も紹介したテーマ募集についてだ。ぼちぼち集まりはじめているが、まだ、わけがわからないでいる人のために、もう少しくわしく説明しちゃおう。

●コナミのディスク、これがオヤツだ！（別にオヤツゲームじゃなくてもいいけどね）

●歌は世につれ、世は歌につれ。歌詞付きゲーム特集（キミはどれだけ挙げられるか？　ボンバーキング、ヴォルガードII……ソンソンに歌詞があるって知ってた？）

●これが弾よけシューティングの極意だ！　ボクの攻略テクニック（弾よけが不得意な人のためのアドバイス。ちょっとしたコツを教えてくれ！）

●カプコンのビデゲー移植は世界一ィィィッ！（ドクだみさんに先月〝ヒットラー〟をやられて出鼻をくじかれました。うーん。もちろんFCのだよ）

●私が愛したクソゲー（あばたもエクボ。やりこめばみんないいゲーム。常人に理解できない世界を見せて！）

●ボクならこうする……〝ムーンダンサー〟ゲーム化について（じつはゲーム化されるかも……？　実現させるのはキミの応募の手紙だ）

●これでいいのか？　バンダイ。つねにキャラクターゲームをFCユーザーに送り続けるバンダイは正か悪か？　そのソフト作りの姿勢を問う。もちろん〝ボクはオバQのファンです〟みたいなノリもいいよ）

このテーマを見てピーンときた人はお便りをちょーだいね。もちろん自由課題も募集中だ。

恒例？ご好意横流しプレゼントだ！

前回はアミダくじだったけど、今度はたくさん応募してくれよ。なんたって、今回はモノがスゴイ！

A賞・アレスタ（MSX2）ソフト…3本

B賞・アレスタのきれいなポスター……5枚

C賞・アレスタのテレカ……3枚

D賞・はんぱん君の花ガルタ製作キット（いわゆる原画。切って加工すればでき上り！）……一応10枚

E賞・〝ガーディック外伝〟ミリアの初期設定ラフ（コピー）プログラマー　広野氏による……1枚

希望者は、下の応募券を切り取ってハガキに貼り、ほしい品物、住所、氏名、年齢、電話番号と当コーナーの感想を書いて、〝自分のドヒョー・金吾は男の中の男だぜ！〟係まで。

来月は〝TALKに行きたい3〟のPART2の予定だよ。

Dr. KILLのマルチターゲット

Dr. KILLの気ままにフリートーク Q&Aスペシャル＋ファイナルバブルボブルのその後＋α

ども、謎の覆面小児科医ことⓀです。今回は、いままでたまりにたまっていた質問ハガキに答えると同時に、前号で募集したファイナルバブルボブルのパスワードは載せるべきか否かの件について答えるという、画期的な(末期的な?)企画だぁ。まずはQ&Aからスタート。

Q 『エイリアンシンドローム』で、シークレットボックスを取るときに、取ったときのタイムによって数秒間無敵になるそうですが……。

(静岡県・前嶋幸児)

A はいはい、わかりました。えーと、これは88年の3月号に載ってるんだけど、残りのタイムが272、262、232、222、171、161、131、121、070、060、030、020のときに開ければ無敵になれるんだ。

Q ボクは、スペハリの9回コンティニューがどうしてもできないんです。どうかもう1度だけまとめて載せてはもらえないでしょうか?

(静岡県・前嶋幸児)

A まとめて載せるのは、またの機会ということで、とりあえず質問のほうに答えよう。やり方はいたってかんたん。GAME OVERと表示されているときに、コントローラーを左、右、左、右、下、上、下、上と押せばOK!

Q アウトランには、スタート時の残りタイムが変えられるコマンドがあると聞いたのですが、どういうコマンドを入力すればいいのですか?

(千葉県・飯野和紀)

A これはちょっとややこしいからよく聞いて(読んで)ね。まずBGMを選ぶ画面にしてコントローラーⅠを右、左、下、上の順に押す。この後、聴きたい曲の方向を押しながらボタンを押せばサウンドテスト。で、さらに曲を聴いている状態から、上、下、左、右、右、左、下、上と押して、上を押しながらスタートすれば80秒で、下を押しながらスタートすれば、70秒で始めることができるんだ。

Q 通称〝ギアガチャ〟と言われるハイテクのやり方を教えてください。ついでに293キロスタートも教えてください。

(静岡県・勝又延弘)

A とりあえず一番ポピュラーな方法を教えよう。まずは293キロスタートから。最初からギアをHにしておいて、シグナル(うわっ! 専門用語)のグリーンがつく寸前あたりで、アクセルボタンを押せばOK! うまくいけば、最初の起伏あたりで293キロになっているはずだ。ギアガチャは、280キロ以上出ているときに、1回Lに落としてすぐHに戻せばOKだ。ただし、1回のギアガチャでスピードが保てるのは3秒間だけだよ。

Q KILLさん、レモンエンジェルをいいと思いますかぁ?

(愛知県・哭き逃げの竜)

A あぁ、いいと思うよ。女の子3人組ね。うん、いいと思うよ。とくに真ん中の女の子ね。トモとかいったっけ? しかし、どういう意味でいいとか悪いとか……(レコードはもってないよ)。

Q 覇邪の封印をやっていて困っています。リョウホウダを倒して天の鍵を手に入れたんですが、残りの2つがどうしても見つかりません。古文書どおりに動いてみても敵が出てくるばかりでいっこうに話が進みません。ヒントだけでもいいですから教えてください。

A ははは、あれね。イアソンは、キミの2倍の大きさなんだから、それに基づいて歩いた日数を計算すればいいんじゃないかな? たとえば8日だったら16日のようにね。(YAS&KILL)

Q ファンタシースターの〝ダモアクリスタル〟がないとどうなりますか?

(東京・TAKE on?)

A YASいわく、『クリアできません』。

先月みんなに考えてもらったファイナルバブルボブルのパスワードうんぬんだけど、締切がちょっと早かったせいか、予想以上にハガキが少なかった。Ⓚとしては、もう少しみんなの意見を聴かせてほしかったな。

で、結論からさきに言ってしまうと、『えいりやん』が今後取り上げていくそうなので、任せました。彼も一応はライターのはしくれ。そのへんのところは、ちゃんとふまえて書いてくれることと思う。たとえ他誌が全コマンドを紹介しようとも、BEEPは独自の取り上げ方で紹介する。それがBEEPを読んでくれている読者への最高の紹介方法だと思っている。

なお、今回参考にさせてもらったハガキには、BEEPグッズを送ります。

ちょっとだけハイテク!

星をさがして(セガ)

いきなりエンディングのパスワード

(東京都・工藤康嗣)

これを載せることは、自らの発言を破ることになるので、パスワードそのものは載せません。ただ、勘違いしないでほしいのは、バグを利用したエンディングではなく、プログラマーなどがデバック用と称して、すでに仕組んであったパスワードを使ってのエンディングということです。採用した理由は、パスワードうんぬんじゃなくて、それそのものを見つけた努力を買いたいのです。そして、こんなパスワードがあるんだということを、みんなに知ってほしかったからです。そのへんのところ、誤解しないように。

じゃあ、また来月!

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします(びーぷるランドのポイントにもなります)。なお、他の雑誌との二重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室 マルチターゲット係

びーぷるランド

BEEPERの主張

9月号のセガ特に対してのお便りから。

★僕はセガマークIからのユーザーです。その当時のゲームは、剣聖伝(けんせいでん)やLOS(ロードオブソード)に受け継(つ)がれており、一般的に不親切とされているゲームも、僕からみればゲーム魂(だましい)を燃えさせてくれるものです。

いま、ぎゃあぎゃあ言っているのはFCからセガにアプローチしてきた人じゃないかと思います。

(愛知県・3分間ゲーマー)

★やりこまなければ、おもしろくないのがセガの悪いところです。でも、最近はなかなかよくなったと思います。そのいい例が**サンダーブレード**です。セガ復活の気がします。ぜひみんなやってみてください。

(宮崎県・小坂隆二)

☆世の中には、TAKE ON!みたいなヤツも多い。セガのゲームには独特(どくとく)のクセがある。このクセに堪能(たんのう)できる者こそが、真のセガ人かもしれないね。

★**ナムコ様!** ファミリーシリーズで、ぜひボートレースを出してください。ファミジヨのごとく金かけモードをつけ、特製のスティックを付属(ふぞく)して出せば、大人でも買っていくでしょう。成功したら、競輪(けいりん)、オートレースも出してください。

(愛知県・哭(な)き逃げの竜)

☆をいをい、そこまでいくと「ファミリー」シリーズじゃなくなるぞ。それにしても、キミはスターヴァージンのファンじゃないよね?

★なんでナムコは**バラデューク**をテレホビーに移植しないんだ!! 完全には無理としてもアレンジを加えて出せるはず。ましてや、いまやPCエンジンがあるぢゃないか。

(三重県・飯田はんじ)

★待望(たいぼう)のCD-ROMが発売されます。そこで、ソフトハウスにお願い。新しいゲームにこだわらず、昔、FCやパソコン、ビデオゲームなどで出したゲームを**何本かまとめて**CDで出してください。ぼくは、もう一度PCエンジンで昔の興奮を味わいたい。

(大阪府・神谷泰広)

☆お次は**ジョイハマレポート**

▶栃木県・松浦 桂

です。

★全体的にみて、少し地味だと思いました。雰囲気(ふんいき)がもっと明るいといいのに。でも、直営店なのに**ギャラクシーホース**が200円、**アフターバーナーII**、**ダブルクレイドル**が100円には感激!! **グラディウスII**はとても人気がありました。メインのサーキットはワケありでできませんでした。ワケというのはゲストが来ていたからで、ゲストというのは渡辺めぐみさんとサンコンさん。浜松は市民会館より競艇場(きょうていじょう)のほうに有名な人が来るところですが、それよりすごい!! まだ、発展途上(とじょう)という感じなので、よくなっていってもらいたいです。

(静岡県・東山直子)

★BEEPの特集を見て**飛龍の拳II**を買った。おもしろかった。しかし、ちょっとかんたんすぎるのではなかろうか。さらにストーリーが短い。しかも、各道中面が似たようなところばっかりだった。IIIに期待します。

(愛知県・あどる)

☆得意気な顔をしているライターが一人。ガチョーン。
　さて、今月は、待望のセガ・マークV、**メガドライブ**が発売される。セガ人は、感慨深いものがあるだろう。ハードやソフトに関して**感想や要望**があったら**ぜひ**BEEPに**聞かせて**くださいね。

じゅもんがちがいます　担当 YAS

　いやー、夏だ夏だって騒いでいたと思ったらもう10月なんだねぇ。日が暮れるのも早くなったしね。
　ところで、秋の夜長といったら、ゲームをするのにもってこい。勉強もしなくちゃいけないけど、じっくり長編ゲームに挑んでみてはいかがかな。気温も最適だし、普段より進みがいいことウケアイだ(ボクはいまさらながらハイドライド3をやってるぞ)。
　さて、この前TOTOを聴いているって話したけど、ここんとこはスクエアなんかも聴いてるぞい。とくに好きなのが「TRUTH(フジTV、F-グランプリのテーマ曲)」。やっぱ、アナログシンセはいいなぁと思う今日このごろでやんす。
　さて、くだらないマクラはこのへんにして(最近こんなんばっかや)、本題にうつろう。
　今月から作品の上につける記号で作品の種類がわかるようにしたぞ(成長するじゅもんコーナー。うんうん)。

♣……アナグラム、♥……ダジャレ、♠……回文、◆……ワープロなどという感じ。

♥ソロバンのガキ
――ソロモンの鍵(4)
♥飛龍のウケん!
――飛龍の拳(3)
♥特殊部隊「遊園地」
――特殊部隊UAG(3)
♥師弟門番
――シティーボンバー(4)
(愛知県・りあき)

☆きたきた、いきなり「りあき」かよ。ちょっとしか変えてないんだけど、テンポがいいね。

♣うん、死んでいたのよ
――太陽の神殿(3)
♣大麻メインの茶店
――さんまの名探偵(4)
♣いらだつ各ブーメラン
――仮面ライダーブラック(4)
(岡山県・のんすけどん)

☆大麻がメインとは物騒な。

♣鹿取の夢さえとるケン坊
――えりかとさとるの……(4)
(神奈川県・黒織しぶき)

☆鹿取、今年調子悪いね。さて、今月は、またまた黒織に対抗したハガキがきてるぞ。「わたしは勝つ」なんて書いてあるが、はたして……!?

♥くれーぞムンク
――グレートタンク(3)
(宮崎県・KAZU)

☆黒織に勝つためにはまだまだ修行がいるようだぞい。

♣超人ゼリー「ツンベラマン」
――超絶倫人ベラボーマン(5)
(熊本県・ウィザード)
♣マンって何者?
便利絶頂乱暴魔神
――超絶倫人ベラボーマン(5)
(茨城県・大鳥居ヘップバーン)

☆なんかすごい……。

♥ひきょうだね
――飛翔鮫(4)
(秋田県・奈良塚武坂馬)

☆うむ、一発ギャグってとこかな。

♥姉の義手
――アシュギーネ(3)
(東京都・石原菅爾)

☆うう、アブネ……。

♠SDI、A型かな? キスが好きな方がAIDS!(5)
(新潟県・らみおふ)

☆う……うまい。おあとがよろしいところで、終わりにしよう。じゃ、また!

◀群馬県・コンクラマン零

▲北海道・西村直牙

今月のMVP!

福岡県・N原R太

ちょっと線が細いかなって気もするけど、力作だね。

ゲームキャッチフレーズ　担当 TAKE ON/

　さあ、ゲームキャッチフレーズもあと2回。キミのハガキは載ってるかな? ちなみにこれを見て出しても、もうこのコーナーってなくなっちゃってるかもしれないのだ。タイムラグがあるのがつらいんだよね。
　9月号のクズネタの答えは神奈川県の島原乱でした。へんなこと書いたけど、セガでリメークしたらジャーバスもけっこうおもしろくなるんじゃないかな。ミネルバトンもいいなあ。今月は当選者がいないのだ……。グスン。

★見ている人は大忙し……
――ギャラクシーフォース
(福岡県・迫田宏一)

☆回転に合わせて思わず動く目と体。ちょっと悲しいものがある。きょう体の動きに合

BEEPLE LAND

◀東京都・田尻健一

わせて反復横跳びしながら移動すれば、ギャラリーも健康になりそう。

★これで3日はもつ
——ファミリーゲームスのタイトル画面
（和歌山県・中務滋夫）

☆タイトルとセレクト画面の女の子でどうやって3日もたせるのだ！ 人間の想像力って

▶佐賀県・寺崎 徹

て偉大なものだね（なんのこっちゃ）。中務くんは、もしかしたら今からカリフォルニアゲームズとかワールドゲームズなんかの○○を期待しているんじゃないの？ うるうる。

★ゲーセンフリーフォール
——アサルト
（埼玉県・KSG-S・Z）

☆なに？ 体感じゃねーじゃねーか！ などといっちゃいけないよ。目に浮かぶイメージがなかなかキレイだ。

★ストレスがたまります
——カイの冒険・スペシャルステージ
（北海道・ひらいも）

☆イシターの「ノーミスクリアをめざしなさい」という言葉が冷たいのだ。ボクもカイが見たいばっかりに何度もやってしまう。

★ふり回されて充血ウサギ
——メルヘンメイズ
（神奈川県・黒織しぶき）

☆ウサギの全身が充血してしまうという発想は、リアルに

第13回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏
マンガの書き方 その13

4コママンガは1枚マンガを除く、あらゆるマンガスタイルの基本です。

起承転結という言葉をみんなは知っているかな。

もともとは漢詩の句の配列の名称なのだが、4コママンガも、大長編マンガも、だいたいこのパターンで展開される。

起は、始まり、つまり、何を書くのか提起するわけだ。

承は、起をうけ発展させる。

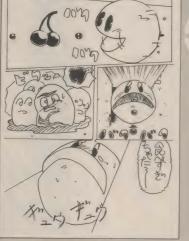
転は、ひっくり返しで、結は、ようするにマンガでいえばオチということになる。

今回は漢字が多くて、わかりにくいかもしれないが、この基本に忠実に、アイデアを4コマにあてはめてみる。

うまくいけば、めでたく4コママンガができるし、8コマでも10コマでも、長編マンガでも、ふくらませることができるというわけだ。

東京都・小島淳生

絵がとってもきれいだね。時間の経過がうまく書けている、みごとな作品だ。べつにどうということはないんだけど、なんとなくホノボノさせられる。

千葉県・万葉酒

パックマンは、ぼくもやったことあるけど、このマンガのとおり、おなかがふくれて動けなくならないのは不思議だね。いいところに目をつけたね。

京都府・ヒートボディ

どこの田舎か知らないけど、ずいぶん遠いところみたいだね。金額にこだわっているところか、バカバカしくっておもしろいよ

京都府・末吉

少女漫画風の主人公と顔と、最後のコマのメチャクチャな顔のギャップがはけしくて、おもしろい。でも、まるで他人のように違うのはとまどってしまうな

考えるとちょっと気持ち悪い。全身から血を吹き出してバリア効果をなくす、けなげなウサギたち……。アリスにかかるウサギの返り血！ グログロ……。そういえば、彼曰く、「FWM氏は私の師匠であります」だって。

★鼻毛大王
――ロストワールド・武神
（青森県・川守田英嗣）

☆空中で、正座をしている（?）武神ってなんだかオチャメさん。アレって鼻からじゃなくって目からなんだけどなんとなく納得してしまうのだ。

★デモで見よう最終面
――サンダーブレード
（神奈川県・川崎禎晃）

☆何度やっても終わらなくって、ぼーっとデモを見ていると……夢にまで見た最終面が！ だけど、自分でできないこの悲しさ――なんて状況かな？ でも、セガってボーっとデモをみているといい思いをすることがよくあるよね。

今月はこれでおしまい。来月の最終面（?）はどーなるか！ お楽しみに。

▲石川県・Mr・堂

▲佐賀県・如月空子

▶京都府・ヒートボディ

なんでも必勝法

担当 たけしゅん

つい先日、過ぎ去っていく夏を追いかけて西伊豆へツーリングに行ってきた。今年の夏にしては珍しく、たいへん天気のいい日で、1日中走り回ってクタクタ。ふと時計を見るとお昼を過ぎていたのでどこかで休憩しようとさまよっていると、「スカンジナビア」という豪華客船が観光用として解放されていたのを発見。見学を兼ねて休憩することにした。すると、そこで、TBSのロケがあった。1人の役者と数人の子役がドラマの撮影をしていたのだ。その役者をよーく見てみると、なんと三浦友和！ 思わず持っていた8ミリビデオを向けてしまった。私はつくづくミーハーだなぁと感じてしまった。

それでは、今月の課題「**空き缶再利用必勝法**」いってみよう！

★文化祭の展示物で「空き缶バイク」を作ることになった。しかし、みんなは文化祭が終われば、そのバイクがまただの空き缶に戻ってしまうことに気づいていない……。
（大阪府・スピンバーグ）

☆君は鋭い！ 文化祭というものは展示物を作るときは楽しいが、片づけることを考える人はいないもんだ。ぜひ、その意見をホームルームの時間に発表して空き缶バイク作りに燃えている者たちをギャフンといわせてやれ！

★空き缶を握りつぶし、そのつぶれ方で人の人生を占ってあげる。
（京都府・ヒートボディー）

☆「この空き缶を末代まで家宝とすれば、家運は開ける！」と占ってあげれば、空き缶処理にも役立つかも……。

★ポカリスエットとコーラの空き缶を道に立てておいて、「メトロクロスごっこ」をやる。
（埼玉県・KSGIS・Z）

☆なんでもゲームと結びつけてしまうとは、さすがBEEPERである。1人でやってなさい。

★夏の思い出を砂に託して缶に入れておく。そして、寂しいとき、砂の音を聞く。さらに、砂浜で砂を見つめる姿は「ゴミ拾いの少年」。みんなに喜ばれて一石二鳥だ。
（福井県・山本英幸）

☆なんというロマンチックな必勝法。さらに、あわよくば、ゴミ拾いの好青年に見られたいという、どん欲さを兼ね備えているとは、きさま新人類だな！

★世界中の空き缶で巨大なロボットを作って世界制覇を企む。そして、余った缶で、総司令部を建設し、世界をこの手に……。
（千葉県・科学忍者隊所属のβ-HiFi）

☆たぶん、君はなんの苦労もなく育ったんだろうな。ハガ

▲広島県・六本木忍

BEEPLE LAND

ゲーム小僧
ニカイドウマサヒロ
ペンだこ
ずいぶんゲーム小僧かいてきたもんなー
ぼくもタコあるよ
左手にも
右手にも…
あっタコがファミコンやっている
ピコピコ
やるわけないでしょ

キには巨大なロボットの絵が書いてあったけど、載せられるようなものじゃないのでカット。これからも健やかに育ってください。

ということで、今月もオリジナル必勝法なしで終わってしまった。オリジナルもどしどし投稿してくれ！

それじゃ、次回の課題を発表しよう。次回の課題は食欲の秋ということで**「いくら食べ過ぎても太らない必勝法」**だ。待ってるぜ。

白く冷たい日差しが薄い影法師を照らし出す季節になりました。ども、雅です。今月はちょっとセンチメンタルな気分でピックアップだ。ハァー（感傷的なため息）アンニュイな気分、サイコー。

★特集ーの最初のページのみうらじゅんのイラストで「セガって奴」というのがあったが、セガユーザーから見るとしゃくにさわる。

（埼玉県・島田智仁）

★さげすまされたって、バカにされたって、セガはいい機械なんだっ!! F・B・Bは燃えるぞ!! がんばれセガ！

（兵庫県・米野孝裕）

㊙雅 みうらじゅんはけっこううきてたよな。好きだぜ。あーゆーの。ほんとうにセガはガンバしないとヤバイぜっ!!

★おい！ P83の利栄ちゃんがボレーしてる写真があるだろ！ そこで水色のスカートとふとももの間から白いナニが見えるぞ。あれはひょっとしてパンチィか？ それともスコートか？ もう、BEEPってエッチなんだから。

（岩手県・我空断）

雅 さすがにめざといぜ。男だったら、ちょっと気になるよな。

★P−3ーでドムが、ちゃんと反転して云々と書いてあったが、その意味がわかるということは、私はスペハリマニアか！（ちなみにマニアの語源はギリシャ語で「狂気」ということだって）

（宮城県・高橋敏弘）

雅 青ドムのことでしょ？

編 ゲッ　わかるなんて狂気のゲーマー!!

★サンダーバードに忍者ウォーリアーズのレスキューを60円切手同封で頼んだのにまだこない……。損したというよりなんか悲しい。

（新潟県・薄田知幸）

雅 それぞれ事情があるんだろうけど、自分でしたことにおとしまえつけるってぇのはスジだぜ。指ツメもんだぜ。

編 自分で書いた記事にもね。

★みやび！ さんざんアフターバーナーのことをけなしてるけど、あのゲームのレビューしたのはあなたじゃないですか！ なんだい「発売が楽しみだぁー」とか書きやがって。

（東京都・太田　剛）

雅 しかたねぇ。ザクッ、ブシュー、出血、イテェぜ。

編 ……指落としちゃった。

★バスに乗ってたら3〜4歳の男の子とその父親がいて、その男の子がいきなり、♪パーパはかわいー女学生♪と歌いだした。で、その父親は苦笑しつつ、顔が引きつっていた。

（宮城県・斉藤　崇）

雅 女学生パパ……。ひょっとしたら、子供は父親のセーラー服姿を見たことがあるのかも……。

★ゲームをつまらなくさせている要因の一つとして、自分たちの手でゲームの難易度を変えられないという点が挙げられる。難易度が自分たちの手で変えられれば、少しぐらい内容の悪いゲームでもそこそこ楽しめるのではないか。

（宮城県・岩山正人）

福岡県・ひかり天晶▶

◀千葉県・甘味屋ろお子

▲宮城県・やまんばオヤジ

雅おもしろくないゲームはやさしくしても、おもしろいとは思えないぞ。

★雅さんってSONYかぶれ。やっぱ、CBSよりEPICだぜ。でも、久保田とか米米とかいるし……。

（福島県・斉藤日出夫）

雅やっぱTMだぜ。でも、東京ドームはちょっとソッ気なかったぞ。2階席の客のノリが……。

編また、そーいうネタを……。いいかげん、コーナーつぶすぞ。

雅う、まずい。うー、指が…。じゃ、また来月。

SPACE 119

をー、なんとなくかっこいいタイトルだけど、何やるコーナーなの？ え？ 読者の質問に答える？ で、担当は？ えっ、今月はオレ!? ウッソー！

というわけで、当番は今ギャラクシーフォースを弾けるように練習しているYASでげす。ヨロピク。

Q・ミネルバトンサーガで、タイフーンの魔法がみつかりません。

（千葉県・永岡右章）

A・うーん。これは、見つけるというか、もらうんだよね。アイテムの中に「守り札」ってアイテムがあったでしょ。あれがじつは「タイフーン」の魔法なんだ。はっきりいってぶっとびだよね。

Q・ミネルバトンサーガでラゴールに行けません。

（滋賀県・杉島 衛）

A・そーかなぁ。それほど難しくないと思うんだけどなー。ラゴールに行くには、ラバン城から続いているゴルゴンの迷宮を通らなければならないんだ。ここのマップはとにかく広いので、辛抱強く歩きまわることが必要だ。

ってわけ。

さて、来月の回答者は、最近、何を血迷ったか（ウソウソ）X68を買ってローン地獄に突入した炎上寺にお願いしたいと思いまーす。今度、遊びにいくから（X68いじりに）よろしくねー。

サークル紹介

★ドラスピ本①販売。希望者は60円切手同封のうえ左記まで。案内書送ります。
〒940 新潟県長岡市西神田町1-10 佐藤美登利(14)

★ビデオゲームグループエキスト。月1回会報、ゲーム基板プレゼントなど。
〒030 青森県青森市北金沢2-20-34 佐々木康弘(14)

★TEC イースII攻略本の製作、販売。希望者は220円分の小為替と送料60円切手2枚同封のうえ左記まで。
〒360 埼玉県熊谷市大字肥塚1-78-2 市川知稔(16)

★FANTASTIC CLUB。活動内容は月1回発行の会誌、集会など。現在会員20名。海外に交友サークルあり。月会費小為替100円分。くわしくは60円切手2枚同封のうえ左記まで。
〒043-05 北海道久遠郡大成町字久遠3-1-10 斉藤 卓(14)

〈新規発足サークル〉

★パソコンクラブPRO。X68のサークル。情報交換・中古ゲーム売買など。イベントも企画中。案内書希望者は120円切手同封のうえ左記まで。
〒443-01 愛知県蒲郡市西浦町女松山1-46-2 青山敦男(15)

★SEGA軍団プライズ会員募集 月1回会報、年2回特別誌発行など。入会費100円。
〒949-61 新潟県南魚沼郡湯沢町 中村孝幸(15)

★ロトの勇者たち DQを中心のサークル。月1回会報、年2回の会誌発行など。会費半年300円分小為替と60円切手6枚。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒329-21 栃木県矢板市東町6-22 笹沼方「どらくえ」係(15)

▲東京都・西岡憲司

▲静岡県・羽 斐子

題・アイドルを見てヘロヘロする E氏

▲埼玉県・岡田純一

▲北海道・猿軍団

文通したいよ〜ん

★大人になってもBEEPを読みたいなって思っているほどのBEEPファンのかたと！
〒811-22 福岡県粕屋郡免町坂瀬団地6-3 山田 愛子(15)

☆泣かせるね。

★ゲームやアニメ、釣りが好きな人と文通してみたい。
〒410 静岡県沼津市新沢田町15-26 柿畑秀信(20)

BEEPLE LAND

▶茨城県・Siva.

今月の講評

あい変わらず、首位は中部地方だけど、ポイント戦もいよいよ大詰め。来月は、なんと、得点をいつもの2倍にしちゃうから、結果はどうなるかわからないよ。

ところで、いよいよ1月号から、NEWびーぷるランドになるわけだけど、お察しのとおり、来月でピックアップとゲームキャッチフレーズはひとまず終了。それから、なんでも必勝法の担当もチェンジ。TAKE ON!、雅、たけじゅん、ご苦労様でした。3人の担当にお手紙書いてあげてね。

新コーナー、まだ要領等がよくわからないと思うけど、どしどし投稿してね。

エリア別得点表残り1回

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	63	7	70
北関東	66	7	73
南関東	81	16	97
中部	100	9	109
近畿	77	7	84
中国・四国	70	3	73
九州	72	11	83

びーぷるランド89年1月号からの投稿は…

じゅもんがちがいます
なんでも必勝法
ちょっとイイデスカァ
ゲームソフト・ハードなどに関する素朴な疑問や意見にメーカー、編集室が直接答えちゃう、1問1答コーナーだ。
何か言いたかったた
ピックアップとBEEPERの主張を統合したコーナーだ。愛読者カードでも、手紙でもいいから、何か書いて送っておくれ。
BEEPのここが一番／
BEEP誌上のここがおもしろかった、なんてところがあったら、そこをコピーして、メッセージを添えて送っておくれ。雅の担当。
SPASE 119
ゲームのここがクリアできない、わからない、といったところをBEEPのライターがフォロー。質問を書いて送っておくれ。
サークル紹介
サークル名、活動内容、入会の条件、代表者の氏氏、あて先、年齢を100字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）を添えて送ってください。
文通したいよーん
住所、氏名、年齢に、軽く一言添えてね。
ゲームマンガアイデア道場
ハガキにペン（鉛筆、カラー不可）で書いておくれ。テーマ、コマ数は自由。
イラスト
ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するようにね。

9月号 読者プレゼント当選者（敬称略）

①ファイナルバブルボブル
福島県・黒沢和則／埼玉県・竹内隆司／東京都・井上真介／富山県・高倉僚一／愛知県・寺本徹也

②め組レスキュー
北海道・葛西善史／千葉県・阿久津邦世／長野県・小山泰士／静岡県・佐野知弘／熊本県・高宮吉幸

③ファイナルラップ
埼玉県・上野敦／神奈川県・大鶴清太／広島県・馬屋原治

④プロテニス ワールドコート
宮城県・松浦敦／茨城県・石井雄二／石川県・黒氏益宏

⑤王家の谷 エルギーザの封印
群馬県・植木宏昌／東京都・西原信之／愛知県・社本由紀／和歌山県・佐田和繁／島根県・李明秀／佐賀県・有森光徳

⑥水龍士ソフト&ポスターのセット
山形県・大沼広昭／石川県・高木雅之／三重県・落合博之

⑦ネクロポリス／デモンストレーションソフト
東京都・大胡和則／他29名

⑧ビデオSUPERGAMES
青森県・佐藤芳明／埼玉県・代彩子／東京都・片桐健介

⑨コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション
茨城県・樋口貴也／埼玉県・吉田圭／福井県・川崎光範／広島県・大塚誠／鹿児島県・鳥越東洋

⑩ミュージック・フロム・ハイドライド3
東京都・跡部靖夫／神奈川県・真壁雄一／岐阜県・安藤幸二／島根県・門脇修／宮崎県・成相広太

⑪ファミコン改造マニュアルVol・3
北海道・下村一史／青森県・柿崎義仁／山形県・秋場浩一／兵庫県・田中耕司／香川県・大倉央

⑫特製ディスクケース
群馬県・田中宏俊／東京都・八代賢一／大阪府・片山英之／高知県・東谷隆英／沖縄県・比嘉盛一

⑬ゲームブックアシュギーネ
東京都・沢田盛道／他9名

⑭ゲームブック邪聖剣ネクロマンサー
北海道・橋本純／他9名

⑮CARD HOLDER
北海道・高橋広仁／他19名

⑯特製メモ帳
東京都・佐藤裕記／他49名

⑰Rタイプ特製テレホンカード
滋賀県・上田愛雄／奈良県・羽坂昭彦／高知県・浜田佳成

⑱Disk station
北海道・奈良昇／青森県・渡場雄／福井県・吉岡昌徳／鳥取県・松山心／山口県・田中寿径

10月号のゴメンナサイ

あい変わらず絶好調のゴメンナサイのコーナーです。今月は、訳あってまずは雅の登場です。

★BEEP模試特集
☆Ⅲ一問一の答えは、ダディダのみの一つでした。あとの2つは曲中では使用されていません。
☆Ⅲ二(2)はファイナルラップでした。
☆Ⅳ二(2)は、平安京エイリアンでした。
☆他に、いくつか誤植あり。
以上、雅が腹をかっさばいておわびするのでご容赦ください。

●P74中古基板店リストのMランドの住所で、平野と瓜破の間に区が抜けていました。申し訳ありません。
●P-29の琥珀色の遺言の値段は、9800円でした。ご迷惑をおかけしました。
●P-44のサイオブレードの記事の最後の写真のキャプションで、「完全アニメがウリ……」のはずが、「完全アニメがウソ……」になっていました。ゴメンナサイ。

びーぷるランドへの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年令は必ず明記してください。
イラストは、鉛筆、カラー不可。

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turbo
(Hu-BASIC)

by TINYAN

バグ猫たいにゃん

第24回
バグリコン1

気がつくと私はカプセルの中にいた。
いったい何が起こったのか!?
今月のバグ猫たいにゃんは、
SFミステリーに挑戦！（ウソばっかし）

夢とは

「TINYAN、目覚めなさい」
聞きなれない声で目を覚ましたTINYANは、起き上がろうとしたときに、身の回りの異変に気がついた。
「あいたたた、なんだこのガラスは。なんでカプセルの中で眠ってたんだろう」
TINYANはカプセルを開けようとしたが、びくともしない。
「こんないたずらをするのは、きっとたいにゃんだな。あのバカ猫め。こらー、たいにゃん。ここを開けるんだ」
「そのカプセルは、内側からは開きません」
さっきの声だ。しかし、どこから聞こえてくるのかわからない。
「たいにゃん、いいかげんにしろ。そうだ、ルーラ、優しいキミならここを開けてくれるよね。ルーラ」
呼べど叫べどなんの反応もない。TINYANはしばらくカプセルをたたき続けていたが、やがてあきらめて、
「いったい、どうなっているんだ」
と、カプセルの外を見渡した。
違う！
住みなれた我が家とはぜんぜん違う!!
ルーラが落としてヒビの入った花びんも、たいにゃんが爪でひっかいたテレビも、シュンの爆弾で黒焦げになった天井も、記憶にあるモノすべてがない!!
見えるものといえば、多くの機械類と点滅しているランプ。
ここはどこなんだ！
そのとき、また例の声がした。
「落ちついたようですね、TINYAN」
「誰だ、おまえは」
「私ですか。私は人類最後の生き残りであるあなたを、生かすためのシステムです」
「いまいち、よく理解できないな。それよりも、人類最後の生き残りとはどういう意味なんだ」
「お答えしましょう」
と言って〝声〟は説明をはじめた。
20世紀の終わりごろ、地球に巨大隕石が落ちた。それから数ヵ月後、世界中で謎の病気が流行し、毎日何千人もの人々が死んでいった。人類はなんとか原因となるウィルスを発見したが時すでに遅く、人類だけでなく地球上のほとんどの生き物が、ウィルスに感染していた。そして、感染していないわずかな人々はカプセルに入れられ、それとともに地上はウィルスもろとも核で焼きはらわれたのだ
カプセルに残された人々は、地上がもとどおりになるまで冷凍睡眠を続ける予定であったが、電力の供給源にトラブルが続発してシステムは停止し、カプセル内の人々も死んでいった。そして最後に残ったのが、このTINYANのカプセルであった。
「信じられない。つい昨日までたいにゃんやルーラと遊んでいたはずなのに……。はっきりと覚えているぞ」
と、TINYANがいうと〝声〟は、
「何をバカげたことを言っているんですか。猫が言葉を話すわけないし、ましてや妖精などこの世に存在するわけがありません」
「そ、それじゃあ、あれは夢だったとでも……」
「そうです。長期にわたる冷凍睡眠の間、あなたの脳が孤独感で狂ってしまわないようにと、私が見せていた夢なのです」
それを聞くと、TINYANは涙をためて、
「ああ、なんということだ。それならばなぜ、眠り続けさせてくれなかったんだ。なぜ夢を見続けさせてくれなかったんだ。なぜ私を起こしたんだ」
と、叫んだ。〝声〟は、
「緊急事態だったからです。1時間前に、私の電力供給源が停止しました。現在は非常用電源が動いていますが、それもあと数分足らずで尽きてしまいます」
「ということは」
「はい。あなたの生命維持装置も停止します」
「ならば、こんなところでじっとしている場合じゃない。このカプセルを開けてくれ」
「それはできません」
「どうしてだ」
「外部電源の停止とともに、この部屋にも放射能が侵入してきて……ています。そのカプセルの中にいれば、しばらくは大丈夫です。どうやら非常電源も尽……尽きたようで……です……」
すべての機械は停止し、ランプは消え、闇と静寂に包まれた。

てなわけで

「にゃーんちゃって。びっくりしたでしょお」
「あ、猫がしゃべっている。また夢を見ているのか、ははは」
どうやら、ショックでTINYANは、気が変になったらしい。それに気づいたたいにゃんは、ルーラとシュンを呼びにいった。そしてまずルーラが呼びかけた。
「ねえ、あたしルーラよ。わかるでしょ？ ルーラ」
しかしTINYANは、
「こんどは妖精か。やっぱり夢なんだな」
次にシュンが、
「TINYAN、ボクだよ。破壊の天才シュンだよ」
「ジュネ？」
「シュンだよ、シュン。忘れたの？」
「こんどは人間か、ははは、だまされるものか。どうせ狐かなんかが化けてるんだろう」
しかたがないので、もう一度たいにゃんが、
「だ、か、ら、今までのは、いたずらにゃのよ。カプセルだってシュンが作ったんだよ。いま開けるからね」
と、カプセルを開けると、T

バグリコン1／各機種共通リスト

X1をご利用の方は、10行の WIDTH 40,25 を WIDTH 40 に変更してください。

```
10 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,24:DIM D(13,10),U(9),V(9),M$(8)
20 FOR I=0 TO 9:READ U(I),V(I):NEXT:FOR I=0 TO 8:READ M$(I):NEXT
30 HS=0:PRINT CHR$(12);:GOTO 250
40 SC=20000:LV=0
50 GOSUB 270
60 PRINT CHR$(12):LOCATE 30,15:PRINT "[";M$(SH);"]";
70 FOR J=0 TO 9:LOCATE 1,J*2+1:FOR I=0 TO 12:PRINT CHR$(D(I,J));" ";:NEXT:NEXT
80 SC=SC-1:LOCATE 30,5:PRINT SC;"   ";:IF SC=0 THEN 210
90 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 140
100 B=VAL(A$):S=U(B):T=V(B):IF S=0 AND T=0 THEN 80
110 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "   ";:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT "   ";
120 X=(X+13+S) MOD 13:Y=(Y+10+T) MOD 10
130 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "┌ ┐";:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT "└ ┘";:GOTO 80
140 BEEP 1:LOCATE 30,10:PRINT "ﾎｳｺｳﾊ?";:BEEP 0
150 A$=INKEY$:B=VAL(A$):S=U(B):T=V(B):IF S=0 AND T=0 THEN 150
160 BD=0:FOR I=0 TO LN:IF D(X,Y)<>ASC(MID$(M$(SH),I+1,1)) THEN BD=1
170 X=(X+13+S) MOD 13:Y=(Y+10+T) MOD 10:NEXT:IF BD=1 THEN 210
180 PRINT CHR$(12);"ｾｲｶｲﾃﾞｰｽ":FOR I=1 TO 1200
190 BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+1:LOCATE 30,5:PRINT SC:NEXT:LV=LV+1:IF LV<9 THEN 50
200 PRINT CHR$(12):LOCATE 10,10:PRINT "CONGRATULATIONS":GOTO 220
210 PRINT CHR$(12):LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER":SC=0
220 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 10,12:PRINT "YOU ARE TOP!"
230 LOCATE 10,15:PRINT "HIGH-SCORE:";HS
240 LOCATE 10,16:PRINT "     SCORE:";SC;" LEVEL:";LV
250 LOCATE 12,18:PRINT "START SPACE KEY"
260 R=RND(1):IF INKEY$<>" " THEN 260 ELSE PRINT CHR$(12);:GOTO 40
270 FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 12:D(I,J)=166+INT(RND(1)*56):NEXT:NEXT
280 SH=INT(RND(1)*9):RX=INT(RND(1)*13):RY=INT(RND(1)*10):LN=LEN(M$(SH))-1
290 R=INT(RND(1)*9)+1:QX=U(R):QY=V(R):IF QX=0 AND QY=0 THEN 290
300 IF RX+QX*LN<0 OR RX+QX*LN>12 OR RY+QY*LN<0 OR RY+QY*LN>9 THEN 290
310 FOR J=1 TO LN+1:DT=ASC(MID$(M$(SH),J,1))
320 FOR I=0 TO LV+1:D(INT(RND(1)*13),INT(RND(1)*10))=DT:NEXT:NEXT
330 FOR I=0 TO LN:D(RX+QX*I,RY+QY*I)=ASC(MID$(M$(SH),I+1,1)):NEXT:RETURN
340 DATA 0,0,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1
350 DATA "ﾀｲﾆｬﾝ","ﾙｰﾗ","ｼｭｯﾁ","ｼｲﾅ","ｼｭﾝｸﾝ","ｶﾜｲｿｳ","ﾊｯｶｰ","ﾆｬﾝﾆｬﾝ","ｳﾘﾘｨｨ"
```

INYANは、

「バカ、なんてことをするんだ。放射能が入ってくるじゃないか。そうか、殺すつもりだな。この猫め、そっちがその気なら、こうしてくれる」

と叫ぶと、たいにゃんにつかみかかり、首を締めた。

「く、くるしいよお。TINYAN、やめてよお」

「うるさい。どうせ放射能ですぐ死ぬんだ。おまえも道連れにしてや……」

ボコッという鈍い音がして、突然TINYANは倒れた。後ろには、巨大なハンマーを持ったシュンの姿が。

「ありがとうシュン。でもそんにゃのでたたいて、TINYAN生きてるかにゃあ」

「死ぬわけないって。それよりも、いまのショックでTINYANが正気にもどるってオチだったりしたほうが、ずっと怖いと思うけどね」

「まっさかあ、そんにゃ安易なオチ、恥ずかしくって使えにゃいよお」

安易で悪かったな（作者）

遊びカーター

安易なオチで、なんとか正気に戻ったTINYANですが、頭をなぐられたショックで、こんどはみんなの名前を忘れてしまいました。そこでたいにゃんが作ったのが『バグリコン1』です。

ゲームの内容は、画面上のたくさんの文字の中から、ある特定の言葉を探し出すというものです。

ゲームをスタートさせると、画面の左側にたくさんの文字が表示され、右側に探しだす言葉が表示されます。目を皿のようにして探してください。

見つけたら、まずその言葉の最初の文字（たとえば、探す言葉が〝ルーラ〟だったら〝ル〟のところ）にマーカーを合わせてください（使うキーはテンキーの1から9までで、5を中心として押した方向にマーカーが動きます）。

位置を合わせたら、スペースキーを押してください。すると画面右側に「ホウコウハ」と表示されますので、その言葉がどちらの方向に並んでいるかを、テンキーの1から9で指定します（方向は移動のときと同じで、目的の言葉が左上に向かって並んでいれば7のキーというぐあい）。

ここで間違っていたらゲームオーバーです。正解ならば残り時間がプラスされ、レベルが上がってゲームが続きます。そして9回正解するとゲームは終了し、そのときの残り時間がスコアになります。なお、途中で時間がなくなったらゲームオーバーです。

かんたんな改造

プログラム最後の行のデータを自分の好きな言葉にすれば、別の楽しみ方もできます。自分の好きな言葉といっても、放送禁止用語なんかはもちろん使わないでね。

インフォメーション ほかほか瓦版

光ディスクフルコンパチプレーヤー

30センチLD、20センチLDシングル、CDV、CD、8センチCDシングルの5種類の光ディスクを、アダプターなしで1台で再生できるフルコンパチプレーヤーが、パイオニアから以下の3機種が発売になる。

・AV先進層向けに、ビデオ回路の心臓部であるタイムサーボに民生用LD初のデジタルTBC（タイムベースコレクター）サーボを使用した、最上位機種の「CLD-970」。

・AV高感度層向けに、LD両面自動再生機能、8ビットデジタルメモリ、ジョグシャトル機能を搭載した「CLD-770」。

・AV入門層向けに、横幅が36センチのミニコンポサイズでファイル機能などをもった「CLD-360」。

価格は、「CLD-970」が18万8000円で10月25日発売、「CLD-770」が15万8000円で9月27日発売、「CLD-360」が11万9000円で11月下旬発売となっている。

問い合わせ●パイオニア㈱（☎03・495・9903）

セガからトイ商品2種類新発売

セガ・エンタープライゼスは、年末に向けたトイ商品として「ヒットスティック」と「ファミリードライバー」の2商品の発売を発表した。

「ヒットスティック」は、音楽（音）に対して敏感に反応するようになった最近の若者をターゲットにした商品で、「ドラムがなくてもビートをきざむ不思議な不思議なヒットスティック」がキャッチコピー。

2本のスティックとコンパクトスピーカーがワンセットになっており、スピーカーにコードでつながれているスティックを振るだけで、スネアサウンドが飛び出す。もちろん音量調節も可能。また、スピーカーにはベルトクリップがつき、ベルトやポケットに取り付けて、歩きながらでも踊りながらでもサウンドをきざめる。

価格は2980円で、9月30日に発売。

一方、「ファミリードライバー」は、ビデオテープを使用した、幼児から楽しめる疑似体験のドライブゲーム。

エレクトロニクス技術である光センサーを活用し、車がコースアウトしたり、障害物に追突あるいは交通ルールを守らないなどの場合には、光センサーが作動し、光や音で車のクラッシュ状況をプレイヤーに知らせるだけでなく、ハンドルが振動するなどの機能をもっている。

セット内容は、本体、コントローラー、ジョイントにビデオソフト「ハラハラツーリング」が1本つく。また、別売のソフトとして、「海辺のドライブ」「ぼくはパトロール」の2本を発売、それぞれのソフトにふさわしいボディーが付属しており、いろいろな場面設定のドライゲームが楽しめる。

さらに、今後、バイク、飛行機など他の乗り物アイテムを発売して、幅広い遊びをこのシステム1台で構築していく予定。

価格は8800円、別売ソフトがそれぞれ1980円の予定。

問い合わせ●セガ・エンタープライゼス（☎03・743・7447）

オムロン インテリジェントモデム新発売

立石電機では、米国マイクロコム社が提唱する通信エラー検出・再送の方式MNP（マイクロコム・ネットワーキング・プロトコル）クラス5を標準搭載した2400bps、全二重のNCU内蔵モデム「インテリジェントモデムMD2400F」を発売した。

MNPは、通信エラーを検出・再送し、対応モデム間でエラーのない通信を実現するものとして国内でも主流になりつつあるが、そのクラス5を標準搭載することで、最高約4800bpsの実効通信速度を可能にしている。

また、「フローコード最適選択機能」により、フロー制御のコードと漢字コードが偶然一致した場合の文字化け等も解消（日本語対応MNP）している。

通信規格もCCITT V21／V・22／V・22bisおよびBELL 103／212Aすべてに対応しているので、国内国外を問わず、幅広い通信が可能になっている。

価格は5万9800円。

問い合わせ●立石電機㈱OAシステム事業部（東京☎03・436・7266／大阪06・282・2670／福岡092・451・5721）

ベストプレープロ野球のすべてがわかる本

本格的なペナントレースのシミュレーションができるゲームとして人気の高い「ベストプレープロ野球」の攻略本（?）「ベストプレープロ野球のすべてがわかる本」が、アスキーから発売された。

同ゲームは、今までのアクション性の強い野球ゲームとは違い、人気選手の過去の実績から割り出したデータを基に野球チームの監督として采配をふるうという内容なので、ゲーム内での各データの意味

COMPUTER SOUND BOOKS ミュージくんBOOK

コンピュータ・ミュージックがアミューズメントの分野で注目を浴びはじめている。

エレクトロニクスの発達した現在、コンピュータとシンセサイザー、サンプリングマシン、リズムマシンなどの電子楽器を駆使して、思い思いの音楽を自動演奏させることが可能になった。それも、音符の読めない人、「ド」と「ミ」の区別もつかない音痴の人でも、大丈夫。これらのマシンを操ることによって、オーケストラ顔負けのダイナミックな「音」が作り出せるのである。音楽を知らない人でも、音楽が楽しめる。コンピュータ・ミュージックはいま、遊びのトレンドなのだ。

そこで、「ミュージくん」にラブ・コール

この「COMPUTER SOUND BOOKS」シリーズでは、君たちパソコン・ユーザーにもコンピュータ・ミュージックが楽しめるように、手とり足とりAからZまで親切丁寧に教えてあげようというわけ。その第1弾では、ローランドのデスクトップ・ミュージック・システム「ミュージくん」にスポットを当てる。この「ミュージくん」はMIDIマルチ音源「MT-32」と、NECのPC-9800シリーズ対応のMIDIインタフェースボード「MPU-PC98」と付属ソフトウエアがパッケージになった、新しい音楽システムだ。

「MT-32」は同時発音数32音というスーパー・モジュール。本書では、「ミュージくん」でコンピュータ・ミュージックの実践法を展開するとともに、このマルチ音源とのコミュニケーションの方法をわかりやすく解説。さあ、君もうっかりしてると、このトレンドに乗り遅れるぞ。B5版・9月30日発売・定価1500円

映画 マジッククエスト／魔界の剣

1981年、「エクスカリバー」「コナン・ザ・グレート」などと同時期に全米で公開され、当時の作品の中でももっとも多くの観客、評論家の絶大な支援を受け、バラエティー誌の興業収入チャートのベストワンにも輝いた"幻の大作"、「マジッククエスト／魔界の剣」が、いよいよ日本でも公開されることになった。

製作は、最良のB級ホラーといわれる「アリゲーター」を手掛けたブランドン・チェイス、監督は、ハリウッドのニューゼネレーションとして期待されるアルバート・ピュンが担当。出演は、数千人の候補者の中から抜擢された新人リー・ホスレーと「アパッチ砦ブロンクス」のキャスリーン・ベラーを中心に、サイモン・マッコーキンデル、ジョージ・マハリス、リチャード・リンチなどのベテランがわきを固めている。

また、全米公開から日本公開まで7年間かかった理由として、ある有名な占星術師数名がブレーンとしてかかわっており、劇中の呪いや魔術に対して与えられたアドバイスの中に"7年間極東の地では上映してはならない"という言葉があったためらしいが、その理由などは明らかにされていない。

いずれにせよ、日本でも多くのファンが公開を期待していただけに、話題になりそうな作品である。

11月12日(土)より、新宿シネパトスにてロードショー予定。

や効果的な作戦の使い方を知ることで、数倍楽しむことができる。

そこで本書では、「ベストプレープロ野球」をメインメニュー、リーグデータ、チームデータ、各種データの見方、攻守別高等戦術、チーム別データ、プロ野球監督術の各項目に分けてくわしく解説している。とくに、ゲームの作者自身が執筆しているので、作者でなければわからない特殊な操作方法やアドバイスが盛り込まれている。

定価は360円。

問い合わせ●㈱アスキー(☎03・486・1977)

沙羅曼蛇ビデオ続編発売

コナミから、アニメーションビデオ「沙羅曼蛇」の続編「沙羅曼蛇ベーシックサーガ 瞑想のパオラ」が発売される。

"宇宙歴2381年、惑星グラディウスの主席マクベインが失跡。父マクベインの行方を追うステファニーとその仲間ダーン、エディ。彼らは捜索途中、謎の美少女パオラに出会い、彼女を惑星グラディウスに保護した。ところが、そのときから悪魔の星団バクテリアンによる侵略が開始され、グラディウスはその脅威にさらされようとしていた。

そんな中、パオラの不思議な力「メディテーション」の助けを借りてバクテリアンを撃退しようとするエディと、パオラの挙動に不信を抱くダーンとの間に対立が起き、防衛軍の足並みは乱れた。

バクテリアンの脅威とパオラの謎、主席マクベインの行方と惑星グラディウスの運命。ステファニー、ダーン、エディら3人は、戦いの中で何を守り、何を失うのか？"

監督に「科学忍者ガッチャマン」などの鳥海永行氏、キャラクターデザインに「超時空要塞マクロス」などの美樹本晴彦氏をむかえ、前作を遥かに超える戦闘シーン、多数の巨大メカ、そして、妖艶な美少女パオラを交え、グラディウス星の秘密がここに解き明かされる。

カラー60分、ステレオ、Hi-Fi、VHS、β、1万2800円(予価)で、11月30日発売予定。

問い合わせ●コナミ㈱(☎03・264・5678)

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、○は450円です)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部 営業☎03・261・4095

◎'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ〜〜!
◎'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待
●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!
◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便
●'88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"
◎'88年9月号
これからどうなる⁉セガ
●'88年10月号
バリバリのビデオゲーム特集

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留あるいは郵便振替(東京1-29307 ㈱日本ソフトバンク)にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,800円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

GAME OVER

●新ハードの発表会をドームでやるまではいいが、ついでに南野陽子のコンサートもやるっつうのにはぶっとんだ。パソコン買う人とナンノをみる人は両立しないと思うんだけどなァ。 (せ・49)

●先日、何ヵ月ぶりかで麻雀をやった。本当に久しぶりなんで感覚が戻らず、前半は周囲にサービスばかり。それにしても、人がリーチをかけた途端に上がるのはヒキョウですよ、編集長!(接待麻雀の¥)

●朝一番に会社に来た。すると暗闇のマシン室から、ぶきみな吐息が……。冷や汗がにじみ出てくる。レゲエのオヤジが忍びこんだのか⁈ おそるおそるのぞくと、エイリアンが定吉をやっていた。(Ⓒ)

●今月を最後にBEEPを引退します。創刊準備から携わったこの4年半、いろいろなことがあったけど、どれもいい思い出です。これからは、一読者としてBEEPを応援していきたいなぁ。 (TAKE)

●ゲームデザイナーはプレイヤーに罠を仕掛ける。よくできた罠なら、プレイヤー自身罠に落ちたことすら気づかない。今回の罠の見事さには思わず脱帽。さすが名ゲームデザイナー!! (T・S)

●やぁー、もう食事すんのめんどくさくて……。ビタミン剤2種類、栄養剤3種類をつめこんで、1日コーヒー10杯、ビールしこたま流しこみ、ユンケルがオイシイ今日この頃、元気イイゼ。(こんY)

●巨人軍の王監督が今季限りで監督を辞めるという。勝って当たり前の巨人にあって、外からではわからないような悩みがあったのだろう。アンチ巨人のボクだが、とりあえず「長い間、本当にお疲れさま」と言おう。 (K)

STAFF

Chief Editor	麻生健司
Senior Editor	近藤 裕
Editors	新保利昭/武田浩二/桑原 修/下山嘉彦/新屋泰造
Designer	花本浩一/持田 哲/ドイノシューセイ/田中正義/富永三紗子/勝俣正希/ローラン企画
Illustrator	石黒 茂/鏡 泰裕/昆野弘子/高橋好子/とよたかずひこ/長谷川泰男/溝口格/山本 護
Photogragher	小阪和則/蒲生晴夫/下山嘉彦/宮脇基美
Contributor	炎上寺/我流子/SHOTAN/TAKE ON!/たけじゅん/Dr.KILL/ドクトルだみお/トリー谷/氷水芋吉/堀 蔵人/雅/YAS
Proof reading	㈲アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

次号予告

特集・セガ台風上陸!!

ついに出た出たメガドライブ。来月は、今月十分に紹介しきれなかったスペハリII、STB、獣王記などのメガドライブ・ソフトをくわしく取り上げるつもりだ。ほかにも、BEEPオリジナルのRPG企画や、おもしろ情報を収集中。来月号もよろしく!

12月号は11月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は390円よろしくね!

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・265・5819

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

BEEP編集室では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。

採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

郵便はがき

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

102

(受取人)

東京都千代田区

九段南2-3-26井関ビル

㈱日本ソフトバンク

Beep 編集室行
11月号

プレゼントNo.

希望するプレゼント番号をお書きください。

●職業・学校(学部・学年)

●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでまるをつけて)

①FC ②セガ ③PCエンジン ④PC-88シリーズ ⑤MSX2 ⑥MSX ⑦FMシリーズ
⑧X1シリーズ ⑨PC-98シリーズ ⑩X68 ⑪その他( )

●住所 □□□-□□ ☎ ( )

●氏名

●年齢

●性別 男 女

愛読者カード 〈11月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★メガドライブに移植してほしいゲーム名をあげてください

★メガドライブで出してほしい拡張機器は何ですか

①CD-ROM　②FDD　③モデム　④プリンター　⑤キーボード
⑥マークIII互換用アダプター⑦　その他

★あなたの心に残るゲームは何ですか？

①ファミコン　（　　　　）
②セガ　（　　　　）
③MSX　（　　　　）
④ビデオゲーム　（　　　　）
⑤パソコン　（　　　　）

BEEP 11月号

新作SCRAMBLE

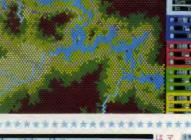
パソコン PASOCOM

クールな秋にホットなゲームはいかが?

今月の材料

- スーパー大戦略98　システムソフト　PC-98シリーズ(8,800円)
- かわいそう物語88　システムソフト　PC-88SR以降(7,800円)
- F-16ファイティングファルコン2　アスキー　PC-98シリーズ(未定)
- アークティックフォックス　エレクトロニック・アーツ　PC-98シリーズ(7,800円)
- シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ　PC-98シリーズ(12,800円)
- DEATH BRINGER　日本テレネット　PC-98シリーズ(9,800円)
- ねじ式　ウィル/ツァイト　PC-98シリーズ(予価9,800円)
- 今夜も朝までパワフル麻雀2　デービーソフト　PC-88SR以降(未定)
- 熱血高校ドッジボール部　シャープ　X68000(7,800円)
- テトリス　BPS　X68000(未定)

スーパー大戦略98

システムソフト

全国の98ユーザーのみなさんお待ちかねの、98版のスーパー大戦略が発売される。いままで、スーパー大戦略を横目でうらやましく見ていた人ももう心晴れ晴れ。誰にも文句をいわれずにスーパー大戦略ができるんだ。もちろんシステムソフトが出すのだから、ただ移植しただけじゃない。これからその違いを説明するぞ。

どれどれ、どこが変わったの!?

いちばんわかりやすいのは、マウスが使えるようになって操作性がアップしたこと。ほかには、スピードアップと思考ルーチンの強化だ。今までのシステムソフトの作品なら、スピードアップと最新機種のルーチンが最強というのは当然だったけど、スーパー大戦略98は違う。もっとすごい点があるんだ。

マウス対応なのだが、プルダウンメニューにするかどうかは未定。

HQモードのマップ。このマップはテスト用に作ったモノ。

基本ルールは、スーパー大戦略に沿っているんだけど、驚きの部分がある。それは、飛行機のZOCのルールが変わったことだ。今までの大戦略シリーズでは、いちばん安い歩兵がいちばん高い飛行機を取り囲むと、飛行機は燃料が切れて墜落してしまった。そのルールを98版では「飛行機を攻撃できる武器を持っていない部隊、もしくは攻撃はできるが、弾がない部隊には飛行機は拘束されない」というように変更された。

また先制攻撃権というより兵器ごとの優先順位をつけて、個々の戦闘を解決するようにしたんだ。そのほかにも補充されやすい兵器と補充されにくい兵器があって、これによって整備能力の部分にも違いが表現されるようになった。これで使える戦略の幅がかなり広くなるぞ。

生産モードも、マウスなので操作性が向上している。

マルチウィンドウで表示されるのは、なかなかかっこいい。

もちろん、マップエディターも用意されている。

もちろんユニットの総数も増えて、125~127ぐらいにしたいそうだ。目標は世界中の生産パターンの表現だとのこと。新機種に期待大だ。

さらに最新ニュースとして、マルチウィンドウや戦闘シーンの拡大と、98版をよりよくするためにがんばっている。スーパー大戦略X68版が出るとの情報もあり、現在調査中。詳しくは次号を待て!

(文/我流子)

かわいそう物語

88 システムソフト

本誌でおなじみTINYANの「かわいそう物語」が、いよいよ88シリーズで発売されます。よかったですね。

このゲームは7人の主人公が7つの国を冒険するアクティブアドベンチャーで、目的はそれぞれの国の神を倒す……といっても、お話がわからないとダメですよね。ごめんなさい。それではストーリー紹介です。しゅっちさん、お願いします。ルーラでした。

ヤッホーしゅっちだよん。では――コホン。

世界の中の7つの国には、それぞれ〈神〉がいた。神はその国を治め、人々は平和に暮らしていた。しかしある日突然、神は変わってしまった。金の神〈ネイカ〉は人々を金に変え、土の神〈ドード〉は人間の脳を食べはじめた。また、太陽の神〈サンカル〉は、子供をいけにえとして差し出せといってきた。多くの人々は神には逆らえないとあきらめていたが、一部の者たちは神を倒す準備を進めていた。そして時は流れ、ついに打倒、神を志す7人の若者が現れたのだ。

水の神〈ズ〉を倒すことになったのはTINYAN。〈ネイカ〉のところに行ったのはひょーきん者のしゅっち〈ボクだよ。へーい〉。月の神〈ムー〉は、謎の人物Mr.D。木の神〈リーキ〉を殺すとはりきっているのはブラックTINYAN。火の神〈レッファール〉に立ち向かったのはC菜。〈サンカン〉にはむかったのは妖精のルーラ。〈ドード〉に、いやいやながら向かっていくのは、猫のたいにゃん。7人それぞれの動機はさまざまだったが、神を倒すという目的についてはまったく同じであった。はたして7人の若者たちは、神を倒すことができるのだろうか? 平和は本当に戻ってくるのだろうか?

そして彼らの運命は……!?

とまあ、お話はこんなところ。シリアスしてるでしょ。あ、めずらしく頭を使ったもんだから知恵熱が――。あとはブラックTINYAN、よろしくね～。

オレ様が悪の帝王、ブラックTINYAN様だ。このオレ様がゲームのやり方を教えてやる、よーく聞けよ。聞かねーヤツはたたっ斬るっ!

ゲームを始めるとプレイヤー選択画面が出る。ここで活躍させるヤツを選ぶのだ。

アイテムでスポットの範囲が広がるが、キャラごとにワクの形が違っている。右下が通常のスポット。

自分は最初、城の中にいる。城には他のキャラたちが待機していて、話しかければアイテムを交換することができる。ただし、相手が城の外でゲームを中断していた場合には「○○いる?」と話しかけても「返事がない」とメッセージが返ってくるだけだ。

アイテムの交換は、ゲームを解くうえで大変重要だから、ゲームを中断するときは城内でしたほうが利口だな。さて、ぼちぼち外に出るとするか。

平地にはいろいろな地形があって、キャラによっては行けないところがある。外に出て驚くのは、その視界の狭さだろう。こいつはあるモノを使うことで解決できるが、それがなんであるかは教えない。悪の帝王は不親切なのだ。

しばらく歩くと街があった。途中、宝箱がいくつかあったが、花の種や呪いの指輪などつまらんモノばかり。オレ様をバカにするな。街ではいろいろな情報が聞き出せた。まあ、悪の帝王に隠しごとなど、どだいムリであろう。ショップもあったが、値段が高い。主人を脅せばいくらでも手に入るが、そんなことをしたら悪の帝王の名に恥じるってもんだ。悪はどんなときでもプライドを忘れてはいけない。

街を出て見渡せば、あれは地下への入口。いざっ! 悪の帝王が暗闇に迷うわけがない。ダンジョンなぞ朝飯前よ。はっはっはっ。

(2時間経過)

はあ、はあ、これで35回同じ道を通った。ばかな、この迷宮も神のなせる業なのか、それとも……。ちっ、今日はもうヤメだ。

船があれば、海も移動できる。(ドラ○エの船に似てる?)

何が"神のなせる業よ"、あーあ、見てらんないなぁもう。こういうときはF3キーを…。あ、皆さんどーも、あたし、C菜です。

えーと、この「かわうそ」(ゲーム名の略)には、特殊?機能が3つ付いてます。

F1キー……ゲーム中断。どこにいても中断できるのよ。セーブもされちゃうの。

F2キー……マッピングモード。平地や地下、街の中を

歩いているだけでマッピングしてくれる。便利なコマンド。

F3キー……強制テレポート。さっきの誰かさんのように、迷って地上に出られなくなったり、お城に帰れなくなったりすることがたまにあるわけ。そんなときは、このコマンドでお城にテレポート。でもテレポートすると、お金がずぇーんぶなくなっちゃうから、気をつけて使ってね。

お、あれに見えるはMr.D.ねー、アイテムの紹介やってよー、Mr.D.

クールな私がなぜ、こんな雑誌に……。まあいい、手短かにすませればいいことだ。「かわうそ」はアイテムの入手が謎解きのメインになる。だいたいの場合、ダンジョンで拾うか街の店で買える。ただ大切なアイテムは人から授かるケースが多いな。

けっこう変なアイテムも多かったな。サ○ケ、スリッパ、折りたたみ式村正、色エンピツ、CDプレーヤー、改良版花の種、コーラetc…。

いったいなんに使うのか、想像がつかないだろう。ふっふっふ。では私は帰る。

あいかわらず変なヤツだにゃあ、Mr.D.は。「かわうそ」やっていて、いいにゃあと思ったのは、ゲームバランスのよさにゃのね。システムはとっても単純で、プレイヤーに親切な設計にゃってるから、たいにゃんにだってポンポン進められるの。あ、痛い、にゃんでたたくのよお。

このバカ猫、にゃあにゃあうるさいんだよ。説得力に欠けるだろう、まったく。

はい、主人公のTINYANです。主・人公だぞ。

「かわうそ」は、とにかくプレイヤーをあきさせない。シナリオの内容には触れないけど、先に進めば進むほど本当にやめるのが惜しくなる展開なんだ。会話やグラフィックにセンスがにじみ出ていて、とっても気持ちがいい。

もちろん98やVAと同じようにマウス対応にゃのよ。というより、マウス向きのゲームにゃのね。

とにかく、自信をもって薦められるから、ぜったいやってくれよ！ え？ なぜそんなにおもしろいゲームが「かわいそう物語」なのかだって？ さあ、なんでだろーな。私は知らん。ゲームをやればわかるんじゃない？

あんまり先には進まないでほしいにゃあ……、イタイ！

このバカ猫！

ふにゃあ〜。

（文／D・Sトリー谷）

悪いといっても神は神。やっぱり強いぞ！

お城にテレポートするときのアニメ処理。お金はなくなっちゃう。

アークティック・フォックス

エレクトロニック・アーツ

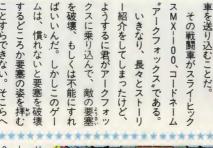
西暦2005年。地球のかたすみにあるアンタークティカという場所で、ひっそりと活動を始めた異星人機動部隊がいた。彼らは短時間のうちに地球大気を彼らの生理的構造に適する気体に換えてしまう、酸素変換機の組み立てに成功していた。彼らの惑星を取り巻く大気は、同じ割合のアンモニア、メタン、塩素ガスから構成され、これは明らかに人類と相容れないものである。

現在の人類の持つ技術では、残された手段が一つだけだ。その方法とは活動領域内の一方に磁気妨害を起こすことによって、他の領域を一時的に弱め、そのときに一台の戦闘車を送り込むことだ。

その戦闘車がスライーヒックSMX-100、コードネーム〝アークフォックス〟である。

いきなり、長々とストーリー紹介をしてしまったけど、ようするに君がアークフォックスに乗り込んで、敵の要塞を破壊、もしくは不能にすればいいんだ。しかしこのゲームは、慣れないと要塞を破壊するどころか要塞の姿を拝むことすらできない。そこらへんは、エレクトロニック・アーツさんもわかっているようで、ちゃんとトレーニングモード（他にビギナー、トーナメントモードがあり、トーナメントが一番難しい）が用意されている。

さてアークフォックスの性能はというと、通常使用する大砲と頑丈な装甲。偵察機の代わりにもなる誘導ミサイル（これはかなり強力な武器で、使いこなせるかどうかが勝負の分かれめになりそうだ）。車体の後部から地雷を落とす機能。さらには雪上走行時は穴を掘って雪の中に潜んでしまうなど、機能が多彩でとっても強力なんだ。

最後に、エレクトロニック・アーツさんの親切設計のところをもう一つ。一番難しいトーナメントモードを終了させてしまっても、何回でも楽しめるようにスタート位置を8カ所から選べたり、敵の構成を自由に変化させることができるんだ。

たまには、こういうアクションゲームにどっぷりつかるってのもいいんじゃないかな。

（文／がん）

アークフォックスのコクピット。メインスクリーンの下はレーダー。

対空戦闘もある。ダメージを受けるとメインスクリーンが赤くなる。

ダメージが限界に達すると、スクリーンが割れてゲームオーバー。

シュヴァルツシルト

工画堂ソフト

Schwarzschild
狂乱の銀河
シュヴァルツシルト

あの工画堂ソフトが、タダモノではないゲームを開発！　なんと銀河系宇宙を舞台にしたSFシミュレーションゲーム!!　取り急ぎレポートしましょう。

まず最初に目につくのは、緻密なグラフィックと戦闘シーンの高速処理アニメーション。グラフィックもアニメーションも細かいにこしたことはないけど、ちゃんと理由のある細かさなのだ。

たとえば戦闘シーン。いままでのシミュレーションゲームだと、戦闘は正面に向かい合ってやっていたけど、シュヴァルツシルトでは正面はもちろん、敵の側面や後方からの攻撃も可能になっている。

メイン画面には各種コマンドやデータ、戦闘シーンが表示される。

このほうがよりリアルなのは、いうまでもないね。この違いを表現できるだけのグラフィックとアニメーションが必要だったわけ。

宇宙空間を舞台にしていて上下方向の広がりがないのは残念だけど、このゲームシステムはこれから作られるシミュレーションゲームに影響を与えるんじゃないかな？

宇宙船のデザインも、細かいところが凝っている。

さて、グラフィックやアニメーション、ゲームシステムも大事（もちろん工夫されているのはこれだけじゃないよ）だけど、シュヴァルツシルトでいちばん重視されているのはシナリオだ。ストーリーの奥行きを重視して書かれたシナリオは、広大な宇宙を舞台とするにふさわしいできになっている。

スペースの関係（情報が遅かったもので……）で今回はストーリーなどの詳しい紹介ができないけど、次号を待っててね！（文／魅珠茉理）

戦闘アニメーション

メイン画面に映る戦闘シーンも抜粋。とてもきれいで迫力がある。

F-16ファイティングファルコン2

アスキー

FALCON
Spectrum HoloByte

あのF-16ファイティングファルコンが、"2"になって98に登場だ。こいつは、そんじょそこらのフライトシミュレーターとは違うぜ！　どのあたりがすごいかというと、まず、いままでのゲームでは敵戦闘機を撃墜するのが目的といったものが多かったが、このゲームではビルを破壊するといった対地攻撃任務など、全部で12種類のミッション（特別任務）を選択することができる。さらに操作の難易度（＝リアリティ）や敵機の強さなどを変えることができるぞ。しかも、この難易度の変更は中尉から大佐までの階級を選ぶことによって変わるようになっている。なんてセンスがいいんだ！

発進前にミサイルや燃料タンクを補給する。積載量には限界がある。

難易度レベル、現れる敵機数、ミッション（作戦）を選択する。

離陸直前のF-16のコクピット。おもわずキンチョーしてしまう!?

各種計器はもちろん、AGM-65B（マーベリックミサイル）や、ECM Pod（電波妨害装置）など、実際に使われている各種の装備もたくさん用意されている。まさに実戦同様に楽しめる。

さらに、これまたおどろいたってなばかりに、PC-98を2台つなげて2人でドッグファイトができるのだ！　なんとも豪華な話だ。こいつはもう、アフターバーナーを超えたね！

（文／ネタ切れがちかい⑩）

離陸したら、レーダーのモードを切り替えて攻撃目標の確認だ。

任務中に脱出したら、なんと軍法会議にかけられてしまった！

デスブリンガー

日本テレネット

最近好調な日本テレネットから、新しいシステムを取り入れたRPGが登場するぞ。

何が新しいのかというと、まずRPGのメインであるといわれる戦闘が、いままでのものよりも、はるかにリアルにシミュレートされているのだ。

たとえば、矢を放つときにモンスターと自分のあいだに仲間が立っていたらどうなるかとか、モンスターと戦っている最中に自分たちのうしろから新たな敵に襲われたり、あらゆる状況が展開していくのだ。

ここまでくると、もう戦略シミュレーションゲームといっても過言ではない。

レベルアップに関してもいままでのものとは少し違っているぞ。いままでのRPGはだいたいレベルが上がると、どんどん強くなっていくというものばかりだったが、このゲームはレベルをもっと細かいスキル（技能）という要素に分けたのだ。たとえば剣を使うのがうまいヤツとか、弓矢を使うのがうまいヤツなんかがでてくるようになる。また、魔法も同じ魔法ばかり使っていれば、その魔法ばかり強くなっていくのだ。

さらに、このゲームは戦闘シーン以外はすべて3D表示。屋外では遠くを歩いているモンスターなどが見えるのだ。だから、あらかじめ戦闘をさけるなんてこともできるぞ。

このゲームのキャラクターデザインは、ゴッドマーズや北斗の拳などの作画監督で有名な、越智一裕氏だ。もう、こいつは買いだよ！ 買い！

（文／電脳消防官サイバー源さん⑫）

3Dマップでは2ブロック以内の敵が表示されるようになっている。

戦闘シーンはウルティマ風の2D表示になっているんだ。

テレネットお得意のビジュアルシーンもいっぱい用意されているぞ。

仲間のキャラ全員集合。左上が主人公だけど、目の下はクマかな？

今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2

デービーソフト

あの、POWERFULまあじゃんが、さらにパワーアップして帰ってくるぞ！

2ではどこがパワーアップされるかというと、ノーマル麻雀が2人打ちから4人打ちへと本格的になり、エキサイト麻雀はギャルが10人に、そしてさすらい麻雀は世界編になって、もしかしたらセーブ機能まで付いちゃうらしい。

さらにすごいのが業界初の〝顔面登録システム〟。顔のパーツが目、口など各5つに分かれていて、それを1から5までの数字のうちで組み合わせたものがノーマル麻雀のときの自分の顔になるんだ。

乱数で決まるから、同じ数字を選んでもまったく同じ顔になることはないぞ。どんな顔になるかわからなくてドキドキするのだ。いろいろ考えてるね。

（文／炎上寺）

これがウワサの〝顔面登録システム〟だ！ 顔はまだまだあるぞ!!

ねじ式

ツァイト ウィル

Z'S STAFFを使って、つげ義春の独特のタッチを再現している。

BEEPERのみんな、つげ義春というマンガ家を知っているかな？ 知る人ぞ知るというマンガ家なのだけれど、その代表作である『ねじ式』というマンガが、アドベンチャーゲームになった。

ストーリーをかんたんに紹介すると、小説家のTがある出来事をきっかけに、夢なのか現実なのかわからない世界にはまりこんで、摩訶不思議な世界のなかを旅することになってしまうというもの。

最初のほうでは、駄菓子屋やお面、ニッキあめなど懐かしい品物が出てきたりするので、このゲームでふたたび子供のころへ帰れるかも？

（文／炎上寺）

マップ上の移動はマウスで指定するだけだ。

テトリス

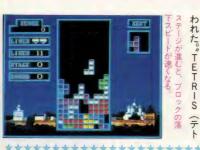
BPS

BGMは3曲あり、いかにもソ連ふうな曲だ。無音モードもある。

HIGH SCORE

RANK	NAME	ROUND	STAGE	SCORE
1	Evgeni	0	9	10000
2	Tatyana	0	8	9000
3	Boris	0	7	8000
4	Gregor	0	6	7000
5	Vladimir	0	5	6000
6	Katrina	0	4	5000
7	Stepan	0	3	4000
8	Mikhail	0	2	3000
9	Ivan	0	1	2000
0	Igor	0	0	1000

ハイスコアに書かれている名前も、ソ連系の名前だ。

ステージが進むと、ブロックの落下スピードが速くなる。

またまた外国からハマりまくりそうなパズルゲームが現われた。TETRIS（テトリス）"というこのゲームは、上から降ってくる4つの正方形がつながったピース（直方体やT字型など7種類ある）を90度ずつ回転させ、10ケタ幅の画面に横1列を完成させるという、見た目は単純なゲームなんだけど、これがなかなか深い！

最大4列まで同時に完成させることができ、まとめて作ったほうが得点が高いし、気分もいいのだが、7種類のピースはランダムに選ばれる（次のピースはNEXTのウインドーに表示される）ので、なかなか希望するピースは出てくれないところに、先読みの楽しさがあるのだ。

ラウンド1以降は、画面の下にブロックが残っているようになる。

ルールはいわゆる残機制で、3回アウトでゲームオーバー。上にブロックが出現したときに、すでに画面上に置かれているブロックと重なるか、指定されたライン数（最初の面では25本）を作らないとアウトだ。指定されたライン数を作り終わると1ステージクリア。0から9の10ステージが1ラウンドで、0ラウンドから5ラウンドまであり、ステージが進むと落下速度が速くなり、ラウンドが進むと画面の下のほうにゴミブロックが置かれてしまい、より難しくなるというぐあいだ。

慣れるまでは、何がなんだかよくわからないうちにゲームオーバーになってしまうけれど、やりこめばやりこむほどおもしろさがわかる。これは絶対に"ハマリ"のソフトだ!!

（文／炎上寺）

ブロックは全部で7種類。1個だけ撮り忘れちゃった。ごめん！

熱血高校ドッジボール部

シャープ

ビデオゲームでおなじみの熱血高校ドッジボール部が、X68に移植されたぞ。グラフィックから操作法まで、すべてビデオゲームそっくりに仕上がっている。

もちろん、あの「まてい、このやろう」とか、「ぐうぇえい」といった音声合成もいっぱい入っているぞ。もうここまでくると、ゲームセンターでやってるのと同じ感覚だね。

もちろんVSプレイモードもあるよ。これはゲームセンターでやるのと違ってお金がかからないから、思うぞんぶん楽しむことができるぞ。

サウンド面に関しては、いままで若干弱いといわれてきたけど、今回のドッジボールは聴いてみた感じではそんなに悪くない。ビデオゲーム版と比べても、聴きおとりしないぞ。これからもこの調子で音楽をうまく移植してもらいたいね。

SPSのこれからのビデオゲームからの移植は、フルスロットル、沙羅曼蛇などが続いているが、ドッジボールがこれくらいの水準に移植できたのだから、かなり期待してもいいはずだ。

これからもこの調子でがんばってね、SPSさん。

（文／おもしろいペンネーム募集中⑪）

さすがはX68。いつもどおり、ビデオゲーム版と同じ画面だ。

今月の材料

- **MSX2+ハード仕様**
- **レイドック2** T＆Eソフト MSX2+ 価格未定
- **F1スピリット3Dスペシャル** コナミ MSX2+ 価格未定
- **激走ニャンクル** Panasoft／BIT2 MSX2／2+ 6,800円
- **コナミの占いセンセーション** コナミ MSX2 4,800円
- **ゼビウス** ナムコ MSX2 価格未定
- **クリムゾン** スキャップトラスト MSX2 6,800円(2DD)
- **中華大仙** ホット・ビイ MSX2 6,800円
- **フィードバック** テクノソフト MSX2 6,800円
- **ディスクステーション** コンパイル MSX2／2+ 1,980円(2DD)

MSX 3年ぶりのバージョンアップ、MSX2+登場！

MSX2+ハード仕様

グレードアップ！

スーパーファミコンだのメガドライブだのと大騒ぎしているテレホビー業界だけど、なんと意表をついてMSXのほうでもバージョンアップが決定されたぞ。

新しい名称は「MSX2+（プラス）」っていうんだけど、このバージョンアップ、なんと3年ぶりなんだよね。MSX2が発売されてから、もうそんなになっちゃったのかーと、思わずビックリ。

月日のたつのはこんなにも早いんだねぇ（今さら何をいってんだか）。

そんなわけで、今回は「MSX2+」はどんなものか、どこが変わったのかという点に重点をおいて紹介していこうと思う。

右がMSX2の画面、左がMSX2+の画面。こうして見ると、画像の表現の向上がよくわかる。

グレードアップ その1 カラー静止画像表示機能

今まで画像処理には「V9938」というLSIを使っていたんだけど、今度のMSX2+では、新開発「V9958」が搭載される。

このLSIにより追加された機能の一つに、「YJK方式カラー静止画像表示機能」というものがある。

なんかすごそうなんだけど、ひらたくいってしまえば、デジタイズなどで静止画像を表示するときに画質が非常によくなる、という機能なんだ。

この機能を使うと、今まで「2」で256色使えたのが、いっきに1万9266色も使えるようになってしまうのだ！（ただし静止画像だけね）

この機能を使ってデジタイズしてみると、あら、びっくり、普通のビデオ映像とそん色ないくらい自然に取り込めるんだ。

この機能は画面をとくにスクロールさせる必要のないアドベンチャーゲームなどにはうってつけだね。こんなきれいな画面でゲームができるなんてこの幸せものめ！

グレードアップ その2 ハードによる横スクロール

これも「V9958」の機能の一つ。「2」では縦スクロールのみハードで処理してくれたんだけど（アレスタは見事だったね）、この「2+」には横のスクロールもカバーしてくれる機能がついた。

ハードで処理してくれるんだから、その動きはとってもスムーズ。

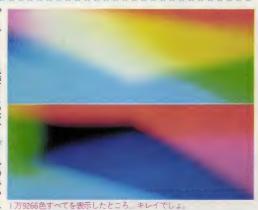
使いみちはいろいろ考えられるだろうけど、さしずめ「グラディウス」タイプの横スクロールシューティングゲームには絶大な威力を発揮すると思われる。

この機能を活用した「R-TYPE」をもう一度作ってほしいな、とひそかに思ってしまう私であった。

また、今度発売の「F-1スピリット・3Dスペシャル（別頁参照）」の背景にもしっかり使われている（背景がズリズリ気持ちよく動くんだぜ）ので、じっくり観察してほしい。

1万9266色すべてを表示したところ。キレイでしょ。

1. 行け
2. 調べろ
3. 聞き込み
4. 助け
5. 取れ
6. 見ろ
7. 見せろ
8. 電話

猿渡：「あれが有名なニポポの像でしょうか。」ボス？

新しい画面モードを使えば、自然画を利用したゲームも可能！

グレードアップ その3 日本語処理機能

今までのMSXシリーズは、漢字表示の機能はまるっきりのオプションだったんだけど（機種により内蔵したものもアリ）、今回この「2+」では漢字表示、いわゆる日本語処理の面で大きく進歩しているんだ。

とくに「JIS第1水準漢字ROM標準装備」、「漢字入力・表示・印刷機能がシステムソフトに追加されている」とい

Panasonic AIWX、MSX2＋仕様で、ワープロソフトも内蔵。文字を扱うことを意識したニューマシンだ。

うのは非常に強みで、MSXをワープロとして使う場合、欠かせない機能というわけだ。

また、漢字をメインに使うゲームなどにもオイシイわけで（アドベンチャーやRPGなど）、メモリの節約に役立つというわけね。

グレードアップ その4 FM音源搭載

ゲームミュージック大好き人間のボクが期待していたのは、はっきりいってココだ。

MSXが2にバージョンアップされたとき、音楽面がアップされなかったことに、多少不満を抱いていたんだけど、2＋では開発段階からFM音源が考慮されているんだ（FM音源のない廉価版もある）。どんな音源が載るのかというと、「YM-2413」という音源だ（ここでえ〜っ！と声を発した人は通だぞ）。

最大同時発音数は「8オクターブ9重和音」もしくは「8オクターブ6重和音＋5リズム」。

ここでちょっとピンときた人もいると思うけど、この音源はセガマスターシステムに内蔵されているものと同じものなんだ。

また、このFM音源は、BASICレベルからの操作も可能なので、ジャンジャンバリバリ音楽ができるというわけさ！ こいつあ恐れ入ったぜ！

同じくPanasonicのMSX用マウス。これからはMSXでマウスを使う機会が増えるかも。

その他モロモロ

というわけでバージョンアップされた点をイロイロ書いてみたんだけど、どうだろう。互換性に関しては、アッパーコンパチなので、今までのソフトは問題なく動くそうだよ。

それから気になる発売メーカーなんだけど、これは例によって、パナソニックとソニーの2社が現在発売を決定している。

また「2＋」だけでなく、「2」のほうも各社新機種を発売するそうだから、こちらも注目だよ。

それから、これらのメーカーは、MSXを「ゲームで遊ぶパソコン」と同時に「プログラムを創るパソコン」としても育てていきたいと考えていて、それに即したイベントなど（プログラムコンテストなど）もどんどんやっていくそうだ。

みんなもこういう機会に、プログラムの勉強も始めてみてはいかがかな？

というわけで、秋の新機種「MSX2＋」の紹介でした！

ベベベンベン

（文／YAS2＋）

AIWXに付属のソフト。ユーティリティも充実。

レイドック2

スクロール命のシューティング

“いったいいつ準備したのだろうか？”と思うくらいいきなりの「レイドック2」MSX2＋バージョンの登場だ。

グラフィックはMSX2とさほど違いは感じられないが、もうスクロールが横に動いたり縦に動いたり、はては斜めにまで動いちゃう。それももち、スムースクロールだ。

さらに、以前のモードに加えてサイドビュー（横から見た画面）もあるぞ。当然FM音源でサウンドも迫力満点だ。レイドックといえば、MSX2のディスクゲームの草分け的存在でもあるし、おおいに期待したい。

（文／TAKE ON！）

ボスッ！ グニョグニョするボスの中を進むのだ。(画面はどちらも開発中のものです)

見た目には2と変わらないが、このあと斜めスクロールするのだ。

F1スピリット3Dスペシャル

沈黙を破っていきなりの新作！

"今年はコナミのMSXソフトの発売が遅いなー"と思っていたら、やっぱり出ました。極秘で開発されていた「F-1スピリット3Dスペシャル」が！

さて、"MSXのコナミ"がMSX2+対応ソフト第一弾として世に出すこのゲーム、従来のF-1スピリットとどこがどう違うのか？

まず、画面表示が3Dになった。3Dというからには、当然コースが曲がるだけでなく、コースの起伏もちゃーんと再現されているぞ。うーん"ヴェック・ル＝マン"。

パーツのセッティングもさらに細かく、エンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション、ギアに加えてさらにエンジンのトルク特性、ウイング、タイヤなどがあり、よりマニアックになっている。途中、雨がふったり（！）するらしいから、タイヤの設定もおろそかにできないぞ。

ゲームモードは16戦戦うグランプリモードに、プラクティスモード1、2、バトルモードの4種類だ（なんたってディスク2枚組だ）。

コースの表示はされるけど、起伏を含めてマップを体で覚えないと、コースを回りきるのは、かなりムズそうだ。

ピットインは、大迫力（？）の横スクロールシーン。そのほか、2+のハードを活かした（色数というより、とくにスクロールの能力かな）つくりになっているから、"ママもこれなら0Kさ！"というできになりそう。

そういえば、バトルモードのとき、画面が2つに分かれていない。そうそう、F-スピリットといえば分割スクロールのバトルモード、2Pプレイだよね。この3Dスペシャルは、T&Eの「GD」やナムコの「ファイナルラップ（FC）」と違って、分割画面にはならない。なんと、2台のMSX2+を接続して、2P同時マルチプレイが楽しめるのだ（高くつきそう）。

さあ、この「F-スピリット3Dスペシャル」で、コナミはMSX2+ユーザーをどれだけ作れるだろうか？

（文／TAKE ON！）

ボディーだ。カーソルを動かすと色がいろいろ変わるぞ。

パーツ選択画面。これはエンジンだね。

タイヤ、ブレーキ、サスペンション、ギア、ハンドル、ウイング……設定もかなり細かい。

レース画面。これは上り坂だね。

ピット画面。車体が壊れやすいので、たびたびお世話になる。

スムーズに曲がる曲がる。背景も動く動く。さすがの2＋。

激走ニャンクル

MSX2+のタイトル。MSX2のユーザーは見れない。

ファミパロVOL.2

こう書くと、「はやりのパート2もので、どうしようもないんじゃないかな」と思う人もいると思う。だけど、「激走ニャンクル」は違うぞ。何が違うかっていうと、

タイトル

怒らないで、ページをめくらないで、もっとすごいことがあるんだから、

もったいぶらずに言え。

ジャーン！

もっとも、

MSX2+対応!!

ン、MSX2+がなんだかわからないって、そういう人は前のページを見るなりして、「お勉強」しといてください。

猫

―文字だけというのも、趣きがあっていいですね。

ところで、「猫」って便利だと思いませんか？「うわーかあいい」というふうにコミカルに使える。また、「猫の怨念」のように怪談に使える。どうですか、この二重人格ぶり。犬にはできませんよ、ホントに。

では、「激ニャン」のあってないようなストーリーを。

ファミクルアイランドにホバークラフトレースの季節がやってきました。おっと、ニャンクルが戻ってきました。どうやら予選を通過したようです。ファミクル一家ではマシンの整備が急ピッチですすんでいます（設問の都合上、一部省略↑なんぢゃこりゃ）。

このマシンを操り、ゴールをめざすのだが、頼りなさそー。

飴

このゲーム、軽快なミュージックにのって、ちんたら走っていると、飴が転がってくる。この飴は、なんと、パワーアップグッズを買うときに必要となるのだ。

物々交換

このことから、ファミクルアイランドは貨幣経済が十分に整ってないと考えることができる（？？？）

そんなこんなで飴は死んでも取るように（大ゲサ）。

評

このゲーム、ホバークラフトレースなのかカーレースなのかわからなくなる、なぜホバークラフトがジャンプするのかという疑問も生じる、マップを覚えないと進めなくなる、表示される地図が「けっきょくなんきょく」を思い起こさせる、などの腑に落ちない点がいくつかあるが、2+に対応ということなので、甲乙丙の10段階（知らないかな？）で評価すると、「戊」をつけてあげたいソフトだ。

（文／霜丘明人）

飴でお買物。相場は動かないと思う。

ホバークラフトのくせにジャンプをする。マップは覚えたほうがよい。

転がるキャンディー。ゲームの中ではキャンディーの亡者となったほうがよい。

コナミの占いセンセーション

吹き荒れろ！占いの嵐！

コナミファンのみなさん、お待たせしました。「コナミの占いセンセーション」がついに登場！〝遅れたのはダテじゃない〟といわんばかりに、内容、グラフィックともに充実。当たるかどうかは保証の限りじゃないけど、これは接客用にすればかなり楽しめること請け合いだ。

ゲームができなくたってこれだけグラフィック、演出が凝っていれば、けっこういけるんじゃない？ というわけで、くわしくは写真を見てちょーだい。

メニュー

ペンギンを動かしてスイッチを入れるとメニュー画面に。ここで、血液型相性占い、おみくじ、西洋占星術、手相占いを選ぶのだ。

インプット

メニュー画面でインプットを選ぶと、生年月日、出生時間、血液、性別、出身地等を入力する画面になる。カレンダーや日本地図が出てきて、入力するだけで楽しい。

血液型相性占い

総合、一般、恋愛、仕事、親子の5項目が見られる。たとえば、総合では相性がパーセンテージで表示されたり、恋愛では"きらわれないためには""愛をつげるとき"などの項目別にアドバイスしてくれたりするのだ。はじらうペンギンさんがかわいいね。

おみくじ

タイトルでいきなり鐘をついちゃう。さらにおみくじをひく前に鈴をふったり、柏手をうったりもする。恋愛、健康、金銭、など16項目。しゃれた言葉でアドバイスしてくれるぞ。

西洋占星術

はじめに上昇宮を表示し、その後健康、性格、金運、恋愛の各項目について占ってくれる。大体の感じは左に表示される女の子かペンギンの顔でわかる。BGMも変わるのが楽しいぞ。ちなみに髪をかきあげているのが一番いいみたい。

手相占い

生命線、頭脳線、感情線、運命線、結婚線、全体、その他の7項目について当てはまるグラフィックを選ぶだけで手相を見ることができる。う〜ん、人間やればできるもんだねえ。

データや占いの結果は、テレビにも、プリンターにも出力可能。コナミなら当たり前、というところだけど、毎度毎度、その使いよさ、気配りには頭が下がります。ホント、たいしたもんだ。

ゼビウス ファードラウト伝説

おまたせ! ゼビウス

先月号ですこーしだけレポートしたゼビウスの最新報告だ。ゼビウスといっても「スーパーゼビウスガンプの謎」とは、ひと味もふた味も、違うゲームなんだぞ。

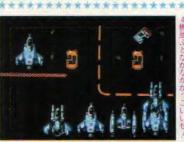
MISSION1 RECON

ゼビウスもすでに6年前のゲーム。BEEPERの中にはプレイしたことのない人も

RECONのタイトル画面。ソルバルウ発進せよ!

ポスターなんかでおなじみのソルバルウ発進画面だ!

SCRAMBLE。フォーメーションでもスピリッツでもないよ。

4機並ぶとなかなかかっこいいぜ!

いるかも。そこで、ビデオゲーム版を完全移植し、(旧)ゼビウスを体験してもらおうというのが、このミッション。全16エリア、ソルやスペシャルフラグも完全再現だぜ!永久ループで目指せ9999990点!だ。

まぁ、これはおまけですがね。ノンパワーアップのシンプルなシューティングだ。

MISSION2 SCRAMBLE

A.D.2012年、古代の地球の科学力で作られたバイオコンピュータ「ガンプ」は、人類を支配すべく侵略を開始した。地球の兵器は、ゼビウス軍の戦闘機にはいっさい通用しなかった。地球防衛機構「第1空隊」の健闘も空しく、南アメリカはゼビウス軍に侵略されてしまった。だが、反ガンプ勢力のムーラらによってもたらされた技術により、戦闘機「ソルバルウ」が開発され、第1次戦闘「RECON」は地球の勝利に終わった。

しかし、ゼビウス軍は新たな兵器で侵略を再開したのだ。

その間地球でも、ソルバルウを支援する新たな戦闘機の開発に成功した。1つは「ソルグラード」、もう1つは「ゼオダレイ」、そして、3機合体型の「ガンプミッション」。

いきなりグロブダーのバリアがついたソルバルウ。

後方にザッパーが撃てるのがポイントのゼオダレイ。

ガンプミッションで侵攻する。横に回転するバキュラは破壊可能!

ガンプミッション 緊急発進せよ!

MISSION2には、前述の4種類の機体があり、それをプレイヤーが選択できるぞ。

●ソルバルウ(強化型)……前方攻撃。スピードがやや速い。

●ソルグラード……前方火力大。ワイドザッパー、3方向に発射可能。

●ゼオダレイ……後方攻撃ができる。後方2方向に発射可能。

●ガンプミッション……前方3方向、後方1方向、加えてワイドブラスターを装備し、スピードも速い。最強の機体。ただし、エクステンドはめちゃめちゃ高い(30万点)。

もちろん、これだけの強力な機体で戦うんだから、敵も手ごわいぞ。レーザーを撃ってくる敵や、5方向に弾を飛ばす敵、アサルトする改良型グロブダーなどなどだ。

これぞ新兵器。うわさのゼビレーザーだ!

ボスもアンドアのほかに、中ボスが5つ!それぞれ個性派ぞろいだ。しかも、最終面(エリア16)には、3画面巨大空母が待ち受けている。この空母は、アンドアを3機搭載しているとーんでもないヤツだ。早く戦ってみたいね。

待てない人は……

ちなみに、MSX-MUSICにも対応しているから、オープニングや効果音はバリバリのFM音源で鳴るから期待していいよん。

そして、早くゼビウスをやりたいよー、という人には、コンパイルの「ディスクステーション」創刊号にサンプル版が収録されるから、それを買うのもいいだろう。

マニュアルなんかも凝った内容になるみたいだから、とにかく期待してなさい!

(文/カートリッジの中にはソルバルウもアンドアもいません! SHOTAN・I)

スプリンクラーのように弾を吐く砲台。○A○S○J○Nみたい。

16エリアともなると弾の数もやたら多いなあ。

クリムゾン

初心者向けRPG

最近のRPGというと、やたら難解な謎とか、アクション性なんかがウリなんだけど、この「クリムゾン」は、オーソドックスなRPGになっているのだ。アクション性皆無のRPGなので初心者にもOKだぞ。でも、甘くみていると手こずっちゃうぞー！

でっかい建物。ここに近づくと……。

このとーり、戦闘時はグラフィックで表示される。

ゲームバランスは……

「クリムゾン」のゲームシステムは、ドラ○エIIのそれに似ている。3人パーティーで行動し、マップ上を自由に歩き回れるタイプだ。

ところで、「クリムゾン」のポイントだけど、なんといってもイベントの多さ。イベント（ダンジョン）はかなり多く、それらが複雑に絡んでいるから、メモをバシバシとっておかないとハマるかもしれないぜぃ。ちなみにイベントは美しいグラフィックで表示されるから、これも見逃せないね。

戦闘モードもけっこう凝っている。戦闘時には、敵モンスターのグラフィックが出てくるのだ。そういえば、このゲームのモンスターって全部オリジナルなんだよね。この戦闘モードでは、魔法を使えるんだけど、この魔法がくせもの。なにせ、レベルアップしても魔法を覚えてくれないのだ。というのも、魔法の呪文は町で売っているから。ということは、呪文の上手な買い方もこのゲームのポイントとなるわけですな。

スタートシーン。画面中央の顔にはちゃんと意味があるのだよ。

秋の夜長に……

と、けっこういいゲームなんだけど、やっぱり欠点がある。それは、初期段階ではなかなかお金を貯めにくく、レベルも上がりにくいことかな。これさえなんとかしてくれれば……と思っちゃうのも、完成度が高いゆえのこと。許してちょーだい。

そのかわり、シナリオやシステムはそこそこいいし、ディスクアクセスも速いし（立ち上がりは遅いけど）、スピードも速いから、気の短い人でもけっこういける（わたしがそのいい例）。

秋の夜長にプレイするRPGとしてピッタリコンな「クリムゾン」。3月号の徹底研究でも見ながら、じっくりと腰をすえてプレイしよう。

（文／ディスクアクセスの音が気にくわないなー SHOTAN・I）

いわずと知れた船（マイクロボート）。スイスイ進めるね。

こんなもん、絶対見たくねーよな、まったくぅ。

お姫様に会うといいことがあるから、1度は会っておこう。

中華大仙

がんばれ！ホット・ビイ

「中華大仙」がMSX2に移植される。開発のホット・ビイは、その昔MSX版「フェアリーランド・ストーリー」を販売していたところだから、一部のタイトーファンには有名だよね。

「中華大仙」は、孫悟空のようなマイキャラが雲に乗っていかにも中国中国した5つのラウンドをシューティングしまくり倒すというゲーム。

ウリはハデな特殊武器(法術)、きれいな中国のマップとコミカルなボスキャラなんだけど、MSX2でどこまで再現できるか、期待しちゃおう！

(文／TAKE ON！)

"ガ"マークをとってパワーアップだ。墨絵のような背景がキレイ。

万里の長城をバックに戦いはつづく。法術を使いこなせ！

おおっ！一面のボス。羽をバタバタさせるのだろうか。

フィードバック

3D！機動歩兵！誘導弾！うるうるうるうるうる

テクノソフトの新作「フィードバック」を紹介しよう。

時空間を移動し歴史を変えようとするコンピュータ"ラキシス"を追いかける機動歩兵"アルーザ"の戦いを描いた3Dシューティングゲーム。

ステージは全部で6つ。それぞれ宇宙空間と地上面に分かれており、地上には手強いボスがいる。ハリアーばりの自機"アルーザ"はバリアによるライフ制で、特殊武器として誘導弾も持っている。

らせんを描いてブンブン飛んでくる誘導弾のノリがゲーマーの血を騒がせる。かっこいいデモで感情移入して、キミもラキシスを追いかけよう。

(文／TAKE ON！)

折しもラキシスの異次元からの攻撃が始まっていた。もはや一刻の猶予も許されない！

機動歩兵"アルーザ"発進！時空を超えて"ラキシス"を追え！

ちゃんと地平線も上下しちゃう。さらに背景も迫ってくるのだ！

ディスクステーション

2枚のディスクで一生(?)楽しめちゃうぞ！今回はフォントを内蔵しているから、どのマシンでも漢字で表示されるというのもウレシイ。BEEPと同時発売だ！

ディスクステーション創刊！

前回のディスクステーションは創刊準備号で、今回のが創刊号。創刊号は、なんとディスク2枚組だ。収録されている内容も盛りだくさんだぞ。

MSX2＋情報第1弾にアレスタ（オリジナル面だ！）、ゼビウス（MSX2ニューバージョン）、ぎゅわんぶらあ自己中心派（徹底紹介）、その他、ディスク2枚にぎゅう詰めにしてキミに迫る！このディスクでも紹介するけど、MSX2版ゴルベリアス（セガ版の移植）も年末に登場するぞ。期待しよう！

黄河

BGV

魔王ゴルベリアス

グラフィックエディタ

メガロポリス

今月の材料

ファミコン FAMICOM

敵は怪獣ばかりなり！

貝獣物語

貝獣ってなに？

はるか昔、平和の守り神として背中に小さな貝をつけた貝獣という生き物が貝獣島で暮らしていた。貝獣島には島のお守りとして3つの貝が奉られていたそうだ。本当は4つあったのだが、暗黒大魔王との戦いで1つがはるか彼方に飛ばされてしまったのだ。

平和は束の間に過ぎ去った。千年の眠りから覚めた大魔王ファットバジャーが、恨みをはらすべく広大なシェルドラドの村を次々と滅していった。貝獣島の長老は、再びファットバジャーを暗黒の闇に封印すべく、島の中から3人の勇士たちを見つけだした。

「一刻も早く、天空より舞い降りる火の貝の勇者と力を合わせ、暗黒大魔王を倒すのじゃ！」。しかし、3人の勇士はファットバジャーの魔力で大陸にバラバラにされたのだ。

そんなある日、マイヨーのお城に1人の少年がたどりついた。それがキミだ。ここから4人の冒険が始まる。

主人公を切りかえろ！

このゲームはRPGだ。これまでにいろんなRPGを経験していたキミたちなら、説明がいらないほどわかりやすいシステムなんだ。ただこのゲームだけのおもしろいシステムも入っているから、紹介しておこう。

●主人公が4人になっている　少年（火の貝）、クピクピ（大気の貝）、ポヨン（水の貝）、バブ（大地の貝）の4人はマップの4スミからスタートする。それぞれ別々に魔物と戦いながら冒険するんだ。他の仲間を捜し出してパーティーを組めば、特別な魔法が使えるようになるぞ。4人が別々に行動しているときは、パスというコマンドで、主人公を切り替えられる。

●戦闘モード　戦闘はマニュアルとオートの2種類がある。マニュアルの場合は、複数の敵と戦うときに、戦う相手を選ぶことができる。オートの場合は、攻撃のみで、防御や魔法が使えない。そうとうレベルアップしてからじゃないと苦しいぞ。

●マップがついてる　付録でマップがついてる。コマンドの「場所」を使うと縦と横の座標が表示されるので、このマップを見れば現在地が一目瞭然というわけだ。

●キャラクターの特徴　4人それぞれ自分のエリアがあるため、そのキャラクターでないと得られない情報があるし、ホテルの値段も変わってきたりする。もちろんキャラ自身も得意技や魔法に得意・不得意があるぞ。

バルデルベルデの城
水の貝を持つポヨンのスタート地点。

ローランの城
大気の貝を持つクピクピのスタート地点。

レハレッタの城
大地の貝を持つバブのスタート地点。

マイヨーの城
ここは火の貝を持つキミのスタート地点。

源平討魔伝

源平討魔伝

FCとボードのドッキング

©㈱ナムコ

主食と主食のドッキングによって各種惣菜パンが考案されたように、ファミコンとボードゲームのドッキングで制作された、源平討魔伝はゲームの惣菜パンだ。このゲームかぎりは「なんだこれ！」ってなもんだけど、実際に味わってみると両者がいい感じで混じり合い、とても興奮してくるのだ。1人でやるよりも、多人数で遊ぶほうが絶対に楽しいぞ！

このゲームは魔族と戦って主人公「平景清」を成長させていくRPGタイプのゲームだ。1人用ゲームと多人数ゲームとがあるのだが、目的からして違う。両方とも源頼朝を倒すことが目的となるが、1人用は頼朝と支配国数や総年貢数を争っていくのに対して、多人数はおのおのが景清となり、だれかが頼朝を倒した時点での総年貢数を争うのだ。なかなか過激よ(景清)。

これが付属のボードゲームだ

カラーチップ
自分の支配した国の目印として、ボードマップ上に置く。1人プレイの場合も使う。

ボードマップ
ゲームの舞台となる地図が書かれたボード。すべての基本となる。

呪文カード
多人数プレイで呪文を使うときは持っているこのカードしか使えない。

景清のフィギュア
プレイヤーの現在位置を示すためにボード上に置く。4個(4色)用意されている。

三種の神器カード
プレイ中に三種の神器を手にいれたプレイヤーが持つ。持つと能力が上がる。

復活!! 壇の浦

プレイヤーは最初壇の浦近辺の4カ国のうちの1つからスタートする。まずは自分の国を制圧しなければならないのだ。迷路のように入り組んだ城下を歩き回り、城を見つけなければならない。城主を倒せば支配することができるけど、城下にはさまざまな妖怪がうようよいて景清に襲いかかってくる。この妖怪を倒しながら、銭や徳を貯めるのだ。貯めた銭や徳は鳥居や地蔵で自分の命を補充したり、剣力や妖力などのパラメーターを上げたりする

モンスターが行く手をふさぐ前に突破したい！

ダイマジンに会心の一撃を加えた主人公。すると……→

なんと怒っちゃった。敵の死ぬときの表情は豊かだぞ。

僧からもらった地図を見ると、宝物は海中にあることがわかる。

パーティーを組めば、オリジナルの魔法が使えるようになる。

街の人に話しかけてヒントをもらおう。

逃げるときのグラフィックも、ほらこのとおり！

魔王を倒すために

以上のことをふまえつつ、どうゲームを展開していったらいいのか。

4人の目的は、大陸中央にいる大魔王ファットバジャーを倒すこと。ここへ到達するためには宝物を探さなければならない。この宝物は魔王を倒すためのものだったり、ある地点を通過するためのアイテムだったりする。宝物はほこらのオババやお坊さんの話を聞いて、地図を手に入れなければならないぞ。その地図を見ると宝物は海中にあることがわかる。そこで船を……というぐあいに進めていくのだ。船にも2人乗り、4人乗りがあり、いったいどこで使うのやら……。大魔王を4人で倒すもよし、1人で行ってみるもよし。キミの腕次第のRPGだぞ。期待してくれ。

(文／豊作)

パーティーを組むときは、仲間に話しかけるのだ。

それぞれ相手と攻撃方法を決めて戦え！

のに使う。こうして一つずつ国を支配していくのだが、天皇の直轄国(鳥居のマーク)はワープゾーンで支配はできない。国の支配の仕方は1人用も多人数用も同じなのだが、多人数用のほうが、よりボードゲームを使用した遊び方となっているのだ。最初に各自に配られる呪文カードが、その象徴。敵に対して呪文をかけるときは、1人用の場合、呪文の素を使うけど、多人数用の場合は自分の持っている呪文カードのなかから選んで使わなければならない。もちろん呪文カードを獲得するイベントもあり、画面上に「呪文カードを1枚引いてください」などと指示が出るのでそれにしたがう。多人数プレイにおいては、ボードの占める割合がグンと上がるぞ。

死ぬと黄泉の国へ行ってルーレット。死がそろわない限り復活できる。

城主を倒して国を支配できる。体力は続くかな。

地蔵へ行って、稼いだ徳でパワーアップしよう。

2人プレイ。最初の国はコンピュータまかせだ。

多人数がいい！

ビデオゲーム版といささか違った楽しみ方のできる、源平討魔伝の概要はわかってもらえたであろうか？　業界初の試みであるボードゲームとのドッキングは、成功といえるのではないだろうか？

もしビデオゲーム版の内容を縮小してファミコン化しただけなら、ひどく情けないゲームになったかもしれない。ボードゲームとのドッキングがこの業界ではやるかどうかは別として、ファミコンらしいゲームとして成り立っているぞ。とくに多人数プレイは、古今東西の多人数プレイの中では出色のできといえるだろう。友達と競り合って頼朝を倒してくれ。

（文／豊作）

城下にあるモノ

城
ここにいる城主に勝つと（買収できるときもある）、その国を支配できる。他の人に支配された国は、通常より城主は強くなっているぞ。

地蔵
銭で命を回復するところ。最初は銭1につき命が3上がるけど、2回目3回目と、どんどん値上がりしていく。1ターン内で3回使用可能。

鳥居
徳を各能力（剣力、妖力、防御力、機敏さ）に変えるところ。最初は徳50につきどれか1つ上げられるが、ドンドン値上がりしていく。各能力最大16まで。

つづら
呪文の素をもらえるところ。1つしか取ることはできない。多人数用のときは呪文カードを指示によって取ることができる。

門
ほかの国へ通じる出入口。近づくと自動的にどこの国へ通じる門かが表示されるので注意しよう。国の名前を頭にたたき込んでおかないとたいへんだね。

大鳥居
銭を払えばほかの大鳥居のある国までワープすることができる。ただ、すべてのある国へ行けるわけではなく、表示されている国だけだ。

道標
矢印の方向に城があることを示す。ただ、城があるからといって一直線には行けないのは当然。東の国へ行くほど、道は入り組んでいるぞ。

魔物渦巻
つねに景清のまわりを移動し、魔物を出現させる源。多人数の場合は、2Pの人が魔物を発生させる役をやることになる。発生する魔物は国によって違う。

魔物印
魔物は4つの系統に分けられ、このマークは神獣・邪神系魔物のもの。他に猛獣・魔獣系、妖怪・悪霊系、親王系の魔物がおり、それぞれマークが違う。

要石
魔物をすべて倒すと"刻の月"が出現し、残りの時間を教えてくれる。残り時間がなくなると要石が出現し、捕まれば強制的にどこかの国へ飛ばされるぞ。

息もつかせず魔物を出しまくるのが有効。

1ターン終わるたびに、年貢数による順位が表示される。

一撃必殺で、景清の体力を奪っていこう。

忍者龍剣伝

ひさびさのテクモ

ビデオゲームのスターフォースを久々にやって感動の嵐に浸っているSHOTANだ。今回はテクモシアター第2弾の「忍者龍剣伝」の紹介だ。このテクモシアターというのは「キャプテン翼」に続くテクモのニューコンセプトゲーム（ストーリーと、視覚効果を重視したゲーム）で、今回の「忍者龍剣伝」ではシネマDISPと呼ばれる、映画ふうの手法を取り入れたビジュアルシーンがステージクリアごと（面のとちゅうにはいることもある）に展開されていくのだ。

といっても、このゲームは「キャプテン翼」のようなRPGではない。バリバリ硬派なアクションゲームなのだ。

書き置きを残して決闘に向かった父、ジョウ・ハヤブサ。父はそのまま帰らぬ人になった。主人公、リュウ・ハヤブサは父の書き置きを見つけ、ハヤブサ家に伝わる龍剣を手に、アメリカへ向かった。そこで、彼は巨大な陰謀に巻き込まれて……！

父のかたきを討つべくアメリカへ向かうリュウ・ハヤブサ。

忍術は使えて当然！

ゲームは横スクロールのジャンプアクションゲーム。敵を剣や忍術で倒して、ひたすら進むといったものだ。

このゲームの変わってるところといえば、壁に張りついてジャンプできるということ。壁に張りついて反対側にジャンプしたり、壁の傷を使って壁をよじ登ったり、ハイテクを使って傷のついてないとこでもジャンプして登ったり（テクモラビットいわく「根性登り」というそうな）、とさまざまなテクが使える。

また、最近の忍者ゲームによく出てくる軟弱忍者野郎とは違って、なんと忍術が使えるのだ（忍者だから当たり前だって！）。手裏剣、貫通する「風車手裏剣」、炎を飛ばす「炎波の術」、高速回転しながら剣を振る「回転斬り」、怒りを炎に変え、敵をなぎ倒す「火炎の舞」、敵の動きを止める「タイムストップ」などがある。ただし、忍術は忍術パワーの範囲内でしか使えない。強い術ほど、パワーを多く消費するから、考えて使わないとボスシーンで忍術が使えない！ということにもなりかねないから要注意してほしい。忍術パワーや、ライフ回復、各種忍術アイテムは固定障害物の中に隠されているぞ。

各ステージはボスシーンをふくむ2シーン以上で構成されている。各シーンのグラフィックはけっこう美しいでしょ（写りが悪いのはCーのせいなのだ）。ステージの最後には、当然強力なボスが待ち受けているぞ。攻略法を研究しよう。

無敵！回転する炎がわかるかな！わかんないかな？

これがうわさのへばりつきジャンプ。コーラの看板に……。

回転斬り。パワーは強力だが、使用回数にかぎりがある。

こいつがボスだ。かべに張りついてかわせ！

テクモの意欲作なのだ！

ストーリーは邪教集団やらCIAやらが出てきて、いかにも巨大な陰謀に巻き込まれてる、て感じだ。それが、いかにも映画的なグラフィックで表示してくれる。これは見逃せない点の一つだ。

アクションゲームとしてもかなりの完成度を持っている。難易度レベルも低くもなく、高くもないので、遊べるゲームになっているぞ。アクションのうまい人はノーミスクリアを目指し、下手な人はコンティニューバシバシでクリアを目指すといった、人それぞれの遊び方ができるぞ。

（文／SHOTAN・I）

このピストルを持った女は何者か……!? 次回に続く

半熟英雄（ヒーロー）

大陸を統一せよ

中世を舞台に繰り広げられる、剣と魔法を使用した、戦闘主体のシミュレーションゲーム。しかし、ただのシミュレーションゲームとはひと味違うぞ。

プレイヤーは一国の王（英雄）となり、配下の将軍に命を下して大陸の統一を狙う。最初の持ち駒は自分の城一つと数人の将軍だ。敵の城は一つのシナリオに10から12くらい登場する。キミは城を次々に落としていって、収入を増やし、軍備を拡張していくのだ。

配下の将軍はひとりひとり独自の能力を持っているので（戦闘能力は低いが内政能力が高いなど）、それぞれの給料を考えながら使っていくことが大切だ。また、主人公と一部の将軍は、モンスターの卵を持っている（モンスターは4種類）。これはどう使うかというと、戦闘用のオプションとして使うのだ。卵は割ってみないと、どんなモンスターが入っているのかわからないけど、自分の代わりに戦わすことができるなんて、ありがたいよね。パワーダウンした卵は祈禱してもらうと、パワーアップする。戦闘でモンスターが死んだら、もうモンスターは使えなくなるぞ。卵を持っていない将軍や、持っていても使いたくない場合は、切札を使ったり、通常の戦闘を行うことができる。概要としてはこんなものなんだけど、ちょっとわかりにくいかな？　それでは、出撃から城を一つ落とすまでを解説してみよう。

さて、どのシナリオから始めようかな

わが軍の先鋒ゼウス将軍の野戦が始まる。

モンスターの卵

将軍のリストとそのステータスを見て、そのなかから出撃させる部隊を選び、切札を持っている場合は装備する。移動したい場所にカーソルを合わせ、目的地へ向かわせよう。

●野外戦　野外で敵の部隊と遭遇した場合、敵とのぶつかり合いで勝敗が決する。将軍のHPが0になると負けだ。敵とぶつかったら、Aボタン連射で攻撃力を蓄えて前進あるのみだ。

●攻城戦　敵の城に乗り込むと攻城戦だ。戦闘方法は野外戦といっしょ。ただ、城のレベルによって敵将軍の戦闘能力も高くなるし、ともすると何人かの将軍と戦わなければならないかもしれない。

モンスター登場。こんな強力な奴ならいいんだけど。

ゼウス将軍の死闘は続く。Aボタン連射だ。

これでとりあえず城が一つキミのものになるわけだが、このゲームはそんなに底が浅くない。もちろん、敵に攻め込まれての城内守備戦もあるぞ。アクションゲームやRPGの要素まで入ったこのゲーム、何が半熟なのかわからないが、楽しめそうな期待でいっぱいだ。

（文／たけじゅん）

イベントが毎月あるから楽しみだなあ。

ファイナルファンタジーII

昨年末のファミコン市場でダントツの強さを発揮したRPG「ファイナルファンタジー」が今年もやってくるぞ。飛行艇で飛ぶなどという圧倒的なスピード感と卓越したグラフィックスが、ドラクエとはまたひと味違った世界を味わせてくれたよね。待望の第2弾は、もちろん前回と同じメンバーでの制作。キャラクターデザインに天野喜孝、シナリオライターに寺田憲史、プログラマーはナーシ・ジベリ。

前作とつながりはあるのか？　まったく違う世界の話なのか？　現段階では想像できないが、4人の若者を中心に繰り広げられる作品とのこと。システム的にも飛航艇などに代表されるアイテムは引き継がれ、さらにユーザーを魅了するニューアイテムも登場！　バトルシーンにおいても基本的なラインは受け継ぎながら、多種多様な攻撃、および防御を可能にする新システムを採用する。さらに、WMS(Word Memory System)という、手にいれた情報を記憶しておき、ユーザーサイドが主導権を持つ対話システムを使っている。

「ファイナルファンタジーII」はドラクエを超える、ファミコンRPGの最高峰を目指して制作も快調に進んでいるぞ。RPGファンよ、12月を待とう！

さらに新しいモンスターと戦闘システムでお目見え。

おっ、上に見えるのは巨大戦艦のようだが……

これがWMSだ。セリフをノートに書きとめる必要なし

遊メイズ

ビデオゲームで好評だった「レイメイズ」のファミコン版。ゲーム内容は固定画面に配置されたプレート（ドットともいうな）をすべて取るゲーム。
敵のアルゴリズムを読み(アルゴリズムがちょっと狂っている)、アイテムを使って迷路をクリアしていくんだ。だけど、レイメイズでは強敵だったキャラがいなくなったのがおしいところだけど……。
リバースラウンドの昆虫要塞がいなくなったり、ガムカンがアホなことしか言わなくなったり（いらないという声が多い）と、ビデオゲーム版に比べて変わっているところは多いけど、レイメイズのエッセンスは全部入っているから安心を。
さらに2人同時プレイやエディットモードまでついているし、いたれりつくせり。とくにエディットはアルカノイド2と違ってディスクにセーブできるから、実用的になっているぞ。
2人同時プレイとエディットモードで多人数プレイすると、おもしろさ倍増！ の遊メイズ。みんなでデータを交換したりして遊ぶのが通といえる！
（文／キャッチ・ザ・ハート）

自分でエディットしたサイバリオン面だ。やさしい……かな

ボーナスラウンド。時間内にドットを取ろう

こんなふうな面は少々ムズイ。左のは、もしやぜんちゃん!?

おいおい、こんなの信じるやつはいないって／

グラディウスII 業務用移植版

注・写真はすべて業務用

なんと！ あの「グラディウス ゴーファーの野望」（通称グラII）が、ノーマルのファミコン用ゲームになるんだって。
いちおうビデオゲーム版は、バクテリアンのスペシャルコマンドー、ゴーファーとの戦いという設定のシューティングゲーム。グラディウスや沙羅曼蛇を起えたステージ構成、おそるべきボスキャラクター群、4パターン12個のパワーアップと、まるでパワーアップのごった煮のようなシューティングゲームだった。
さて、やはりこのゲーム、あまりにもビデオゲーム版が凄すぎたため、ファミコン版で変更が生まれてくることは必至。オリジナルステージへの差し替えなどが考えられるので、期待しておきたいところだ。
（文／SHOTAN）

沙羅曼蛇のように襲いかかる火竜も移植されるのか？

天地を喰らう

©本宮企画 集英社

週刊少年ジャンプ誌上で連載され、その雄大な世界と個性的なキャラクターとで人気を博した「天地を喰らう」(本宮ひろ志)が、ファミコン化されるぞ。
今年初めに、すでにパソコン版で発売されているが、パソコン版はアクションアドベンチャー。ファミコン版はシミュレーションRPGだ。
天地を喰らうといえば、中国の三国時代(魏、呉、蜀)の、いわゆる三国志がもととなっている話だ。主人公は劉備、関羽、張飛の3人。登場する武将の数は200人にものぼるとのこと。この中から7人の仲間を選び、パーティーを組んで乱世の中国に真の平和をもたらすのだ。
三国志を題材とするゲームはすでに出ているけど、天地を喰らうは、原作が本宮ひろ志なうえ、RPGということもあって、これまでの三国志ものとは全然違った味わいがあるぞ。パーティー全員で自動的に攻撃する「総攻撃」や、一騎打ちもできる「突撃」というコマンドがこの作品とゲームの世界がマッチして、盛り上がること間違いなし。シミュレーションファンからRPGファンまで楽しめる作品になるはず。

これが世にいう〝桃園の誓い〟。3人の絆が結ばれた。

さすがの関羽と張飛も度重なる戦闘に疲れが見える。

城の中には武器屋や道具屋、宿屋などがあるぞ

発売月日		ゲーム名	メディア	メーカー名	価格
10月	14日	コブラコマンド	カセット	データイースト	5,800円
	21日	源平討魔伝	カセット	ナムコ	4,900円
	21日	ドッグファイトスピリッツ	ディスク	ジャレコ	3,200円
	23日	スーパーマリオブラザーズIII	カセット	任天堂	6,500円
	28日	遊メイズ	ディスク	タイトー	3,300円
	28日	探偵神宮寺三郎　危険な二人（前編）	ディスク	データイースト	3,300円
	下旬	ウルトラマン倶楽部　地球奪還作戦	ディスク	バンダイ	3,300円
11月	8日	VSエキサイトバイク	ディスク	任天堂	2,500円
	11日	西遊記ワールド	カセット	ジャレコ	5,500円
	11日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	カセット	アスミック	5,900円
	22日	デジャブ	カセット	コトブキシステム	9,800円
	25日	たけしの戦国風雲児	カセット	タイトー	5,800円
	25日	中嶋悟F1ヒーロー	カセット	バリエ	5,900円
	中旬	貝獣物語	カセット	ナムコ	5,500円
		ジャイラス	カセット	コナミ	3,300円
		燃えろ！ジュニアバスケット	カセット	ジャレコ	5,500円
		魁!!男塾疾風1号生	カセット	バンダイ	5,800円
	下旬	風雲たけし城2	カセット	バンダイ	4,900円
		ベビーキョンシーのアミダ大冒険	カセット	バンダイ	4,900円
		じゃあまん探偵団	ディスク	バンダイ	3,300円
		中国占星術	カセット	ジャレコ	未定
		ストライダー飛竜	カセット	カプコン	5,900円
		プロ野球？殺人事件	カセット	カプコン	5,900円
		サムライソード	ディスク	カプコン	3,300円
		キング オブ キングス	カセット	ナムコ	5,900円
		ファミリーマージャンII ～上海への道～	カセット	ナムコ	4,900円
		かぐや姫伝説	カセット	ビクター音産	5,900円
		探偵神宮寺三郎　危険な二人（後編）	ディスク	データイースト	3,300円
12月	2日	エイリアンシンドローム	カセット	サン電子	5,500円
	2日	桃太郎電鉄	カセット	ハドソン	5,800円
	10日	トップライダー	カセット	バリエ	9,800円
	10日	突然！マッチョマン	カセット	ビック東海	5,500円
	10日	ローラーボール	カセット	HAL研究所	5,600円
	17日	ロードマン	カセット	東京書籍	5,500円
	21日	銀河英雄伝説	カセット	コトブキシステム	5,900円
	23日	ファイテングロード	カセット	東映動画	6,200円
	上旬	半熟英雄	カセット	スクウェア	5,800円
	中旬	ハイパーショット基本セット	カセット	バンダイ	9,800円
		ファミコンジャンプ英雄列伝	カセット	バンダイ	6,500円
		ファンタジーゾーンII	カセット	サン電子	5,500円
		ガンファイター	ディスク	ジャレコ	未定
		燃えろ！プロサッカー	カセット	ジャレコ	未定
		忍者龍剣伝	カセット	テクモ	5,500円
		ロックマン2	カセット	カプコン	5,800円
	下旬	テトリス	カセット	BPS	4,900円
		グラディウスII	カセット	コナミ	未定
		ファイナルファンタジーII	カセット	スクウェア	6,500円
		アキラ	カセット	タイトー	6,800円
		西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	カセット	アイレム	6,500円
		ZOIDII	カセット	東芝EMI	5,900円

Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

読者プレゼント

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

応募要項

★このプレゼントページの応募は124ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね〃（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切　昭和63年11月8日必着　★発表　本誌1月号（12月8日発売）誌上。

1 セガ・メガドライブ本体

3名

提供：セガ・エンタープライゼス　定価：21,000円〈P12参照〉
●うおおおお。一家に1台。人類はみな兄弟。待望のセガ・ニューハードの登場だ！

2 スペースハリアーII

5名

対応機種：メガドライブ
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,800円〈P74参照〉
●メガドライブといったら、やっぱりスペハリ。

3 スーパーサンダーブレード

5名

対応機種：メガドライブ
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,800円〈P76参照〉
●操作感覚がナイスだよ。ハマることまちがいなし！

4 超音戦士ボーグマン

5名

対応機種：マークIII／マスターシステム　提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,800円〈P79参照〉
●「今週のボーグマン見た？」が、あいさつ代わり。

5 ドラゴンスピリット

各3名

対応機種：PCエンジン
提供：ナムコ　©㈱ナムコ
定価：4,900円〈P18参照〉
●待望のドラスピ登場！　横画面になって多少キャラが小さくなったようだけどね。

6 スーパーマリオブラザーズ3

2名

対応機種：ファミリーコンピュータ
定価：6,700円〈P106参照〉
●各面にどんなものが隠れてるかわからないほど。やっぱりマリオってスゴイなあ。

7 えりかとさとるの夢冒険

3名

対応機種：ファミリーコンピュータ　提供：ナムコ
定価：4,900円〈P103参照〉
●双子の兄妹が時のかんむりを求め、旅立った……。

8 コナミの占いセンセーション

3名

対応機種：MSX2
提供：コナミ
定価：4,800円〈P135参照〉
●ヘタなゲームよりおもしろい。友達集めて占おう！

9 ディガンの魔石

2名

対応機種：PC98V版
提供：アーテック
定価：10,000円〈P98参照〉
●絵のきれいさで話題になったけど、内容も充実してるぞ。

10 ソフトでハードな物語

各1名

対応機種：X68版、PC98V・U版　提供：システムサコム
定価：7,800円〈P58参照〉
●BEEP編集長に会いたければ……。このゲームをやるっきゃねーな。

11 琥珀色の遺言

各1名

対応機種：X68版、PC98V版
提供：リバーヒルソフト
定価：9,800円〈P50参照〉
●秋の夜には、こんなソフトがお似合いです。

12 原宿 AFTeR DARK

各1名

対応機種：PC98V版、PC88SR以降　提供：工画堂
定価：7,800円〈P60参照〉
●埼玉県に住んでなくても、OK。なんのこっちゃ？

13 ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンII

5名

対応機種：LP　提供：キングレコード　定価：2,800円
●難波弘之プロデュースアレンジのソーサリアン・レコードの第2弾。

14 ナイトライダー発売記念特製ラジコンカー

1名

提供：パックインビデオ
●あのナイト2000の勇姿がキミの目前に！　ガンガン走るぞー！

15 ナイトライダー オリジナルテレホンカード

5名

提供：パックインビデオ
●これでTELLしても、キットとはお話しできません。あしからず……。

16 アレスタオリジナルテレホンカード

3名

提供：コンパイル
●あのアレスタが、テレホンカードになった！　うーん。欲しい〃

17 きまぐれオレンジ・ロードオリジナルポスター

4名

提供：マイクロキャビン
●女なんかに生まれなきゃよかった……なんちって一。まどかファンにはうるうるモンだぜー。

18 きまぐれオレンジ・ロード ディスクケース

5名

提供：マイクロキャビン
●八重洲地下には、オレンジ・ロードがある。でも、ディスクケースは5人にしかあげられない。

19 きまぐれオレンジ・ロード オリジナル下じき

9名

提供：マイクロキャビン
●JAL415便LA行はまもなく……。だから、いつまでも手元に置いておきたいこの1枚。

20 Tシャツ・メモ帳・ステッカー3点セット

5名

提供：シンキングラビット
●とってもお得な3点セット。うさちゃんがかわいいんだよ〜ん。

21 オリジナルメモパッド3点セット

2名

提供：リバーヒルソフト
●探偵稼業の必需品。メモをまとめて、新しい推理ができるんだ。

22 サイオブレード・オリジナルTシャツ

各2名

対応サイズ：M・L
提供：T&Eソフト
●特製のかっくいいTシャツなのだ。

23 サイオブレード・オリジナルポスター

4名

提供：T&Eソフト
●このポスターを眺めながら、サイオブレードをプレイするってのもいいね。

24 サイオブレード・オリジナルビーチボール

10名

提供：T&Eソフト
●まっ黒に日焼けしたパソコン少年がいいなと彼女が言ったから、ビーチボールを持って秋の海へでかけた。

25 ソフトバンク特製トレーナー

3名

提供：日本ソフトバンク
●見れば見るほど恥ずかしい。これを着れば、ホレ。キミもりっぱなパフォーマー。

ただ今ヒット中! BEST 9

パソコンゲーム

1 イースII
ふたたび1位に返り咲き。ファミコン版、セガ版の登場もあって、当分上位安泰?

2 ソーサリアン シナリオVOL・1
1位と2位の差は、ほんのわずか。しばらくはイースIIとの1位争いが続くかも?

3 プロ野球激突ペナントレース
なぜか突然3位に急浮上! 中日の勢いに押されたのかな?

4 ラストハルマゲドン
先月と同じ4位だけど、移植版が続々出るので、これからが楽しみ。

5 太平洋の嵐 パワーアップキット
むずかしいゲームだけど、このキットで操作性がグンとアップ。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機　種	媒体(価格)
1		イースII(日本ファルコム)	AC/RP	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ X1 turbo FM-77AV MSX2	3.5D、5D (7800円)
2		ソーサリアンシナリオVOL.1(日本ファルコム)	N	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ X1 turbo	3.5D、5D (3800円)
3	↑	プロ野球激突ペナントレース(コナミ)	AC	MSX 2	ROM(5800円)
4		ラストハルマゲドン(ブレイン・グレイ)	RP	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ X1	5D (7800円)
5	↑	太平洋の嵐パワーアップキット(G.A.M)	S	PC-98シリーズ PC88VA	3.5D、5D (5800円)
6		ソーサリアン(日本ファルコム)	AC/RP	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ X1 turbo	3.5D、5D (9800円)
7		維新の嵐(光栄)	S	PC-98シリーズ PC88VA	3.5D、5D (9800円～)
8		琥珀色の遺言(リバーヒルソフト)	AD	PC-98シリーズ	5D(9800円)
9		原宿AFTeR DARK(工画堂)	AD	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ	3.5D、5D (8800、9800円)

傾向：↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　✱ 今月の注目ソフト

ジャンル：AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイング　S シミュレーション　N ノンセクション

★協力店　J＆P渋谷店　J＆P町田店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　J＆P京都寺町店　パソコンショップ・ハドソン　栄電社テクノ名古屋　富士音響マイコンセンターRAMI　トキハマイコンセンター

ビデオゲーム

ランク	傾向	ゲーム名 (メーカー)
1		ワールドスタジアム(ナムコ)
2		ファイナルラップ(ナムコ)
3	↑	パワードリフト(セガ)
4		アウトラン(セガ)
5	↑	最後の忍道(アイレム販売)
6		ギャラクシーフォースⅡ(セガ)
7		餓流禍(コナミ)
8		スカイソルジャー(SNK)
9		ロストワールド(カプコン)

★協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●J＆B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランド河原町●キャンディ東花園

1 ワールドスタジアム

COMもいいけど、やっぱり対戦がいいネ！

2 ファイナルラップ

複数同時プレイが楽しめるカーレースゲームだ！

3 パワードリフト

セガ体感ニューゲーム。アップダウンが最大の売りっ！

セガ

1 魔王ゴルベリアス

ビョーキなマニュアルが気持ちイイ。ケレシスの大冒険活劇だぜ。

2 ファイナルバブルボブル

「ファイナル」の名に恥じない名作ソフトだ。P80を見よ!!

3 忍SHINOBI

よいゲームは人を呼びます。一家に1個。がんばれシノビ。

ランク	傾向	ゲーム名	定価
1	★	魔王ゴルベリアス	5500円
2		ファイナルバブルボブル	5500円
3	↓	忍SHINOBI	5500円
4	↓	サンダーブレード	5500円
5		剣聖伝	5500円
6	↑	スペースハリアー3D	5500円
7		天才バカボン	5500円
8		モンスターワールド	5500円
9		ブレードイーグル	5500円

★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）　集計期間は昭和63年8月1日から8月30日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	傾向	ゲーム名 (メーカー)	定価
1	★	ドラゴンボール 大魔王復活(バンダイ)	5800円
2		イース(ビクター)	6200円
3		燃えろ!!プロ野球'88決定版(ジャレコ)	5800円
4		ファミコンウォーズ(任天堂)	5500円
5		スーパーリアルベースボール(バップ)	5500円
6	↑	飛龍の拳Ⅱ(カルチャーブレーン)	5500円
7		熱血高校ドッジボール部(テクノスジャパン)	5800円
8		不如帰(アイレム)	6500円
9		ファイナルラップ(ナムコ)	5200円

1 ドラゴンボール 大魔王復活

マンガの盛りあがりとともに、パートⅡも大ヒット!!

2 イース

さすがパソコンでの実績がものをいってる。みなさんお目が高い。

3 燃えろ!!プロ野球'88決定版

前作をしのぐキャラクターの動き。野球ものはやはり強し!!

Ball.6

CYCLONE（ウィリアムス）

撮影●石森均　文●西島孝徳

UNUSUAI THING
（非日常の箱庭）

どこにも、いつも夢ばかり追っている人はいるものだ。逆にまったく夢のない人、というのも皆無ではない。度がすぎると困りもの、という点では共通だが、やはりいっしょにいて楽しいのは明らかに前者である。人が夢を語るとき、そこにはその人のもっとも魅力的な表情が作られるという。

さて、この世にあまたいる人間は、大きく2つの人種に分けられる。曰く、遊園地に行ったことのある人間とない人間である。

遊園地とは「非日常」を提供する空間である。このなかでは誰もが子供になり、「製品の納期」とか、「今日の献立」とか、そういうつまらないことをひとと忘れることができる。遊園地に行った経験をもつ人は、心の根底に「夢」をもって生きることができるのだ。

そこで今回は、その遊園地をそっくり1つのマシンの中に凝縮したピンボールを紹介しよう。

その名は「CYCLONE」、1988年、ウィリアムス社の新作である。

THE CARNIVAL
（にぎやかな外観）

バックパネルには電飾塔、そして大きな円盤が描かれている。これはゲーム内容と関連することなので後述する。注目してほしいのは、大きく開いた花火のなか、“CYCLONE”というタイトル文字を突き破って走っているジェットコースターだ。先頭に乗っておられるのは……これはこれは、レーガン大統領にナンシー夫人ではないか。やはり遊園地に貴賤上下の差はなかった。大統領夫妻にもこの遊園地を十分に楽しんでいただきたい（しかし、通はジェットコースターの最後尾に乗るものですよ、大統領）。

次に、この遊園地の全景を見ていこう。

まず、最初にフィールド左上でくるくる回っている赤い輪が目につくだろう。これが観覧車“FERRIS WHEEL”だ。この名前は、観覧車の発明者の名前から取ったもの。なるほどよく見ると、中で○○をしているアベックもいて笑わせてくれる。中央の、変な男の絵が描いてあるのが幽霊屋敷“SPOOK HOUSE”。その左と、フィールド右側から出ているランプウェイが、ここの目玉であるジェットコースター、“COMET”と“CYCLONE”だ。もちろん、ほかにも射的などのシブいコーナーもある。

バックパネル。“EXTRAVAGANZA”とは「豪華なショー」の意味。“MYSTERY WHEEL”は、現在出回っているマシンのほとんどが電光回転式に変わっている。

RIDE AND RIDE!!

（乗りまくれ!!）

フィーチャーの説明に入ろう。ボールのリリースはスキルショットになっている。レーン上にある5つのホールのうち、真ん中に落とすと、10万×（ボールリリースの回数）点のボーナス点になる。つまり3ボール目なら30万点、エキストラボールが1つからめば40万点となるわけだ。後半のボールリリースは慎重に。

強運を自負する人には幽霊屋敷をおすすめしよう。フィールド中央のドロップターゲットをヒットし、奥にあるホールにボールを落とすのだ。バックパネルの"MYS-TERY WHEEL"が回転し、止まったところのフィーチャーが与えられる。ほとんどがボーナス点だが、なかにはエキストラボールやスペシャルまであるから見逃せない。ただしZILCH(スカ)もあるぞ（もっとも、それはそれでよほどの「引きの強さ」とはいえるのだが）。

幽霊屋敷に入れたボールはフィールド左中央の"BOOMERANG"から出てくるが、逆にこのブーメランからボールを入れるとコレクトボーナスの倍率が上がり（ただし、フリッパー左右どちらかのインナーレーンを通して、"X"ADV.を点灯させる必要あり）、何倍か以上にするとやはりスペシャルとなる（4倍か6倍にしているところが多いようだ）。

点数を稼ぎたい向きにはコメットとサイクロンが最適だ。この2つは単純明快、ともかく続けて入れて入れて入れまくることだ。時間切れまでに、コメットは5～6回ボールを通すと100万点、サイクロンは3回ボールを通すと、なんと50万から400万点のジャックポットが得られるのだ。この場合、コメットに通したボールは、ランプウェイから右のインナーレーンに戻ってくるので右フリッパーから、さらにコメットに乗せるのは比較的かんたん。だが、同じところに戻ってくるサイクロンのボールをまたフィールド右側のサイクロンに乗せるのは多少難しいだろう（難しいからこそ、わずか3回でジャックポットになるわけだが）。プレイヤーの工夫が要求されるところだ。ちなみにその時点でのジャックポットの点数は、バックパネルの電飾塔に表示される。

これらは、どちらも2回以上連続で通したあとで時間切れになると、アトラクションは「お休み」になってしまう。そのときは、ひまつぶしに玉投げや射的で遊ぶのだ。フィールド左中央の"BALL TOSS"を落とすとコメットが、右中央の"SHOOTING GALLERY"を落とすとサイクロンが再起動するので、もう1度がんばってほしい。

最後に観覧車。右のインナーレーンを通したあと観覧車に乗ると"FERRIS BONUS"が得られる。また、それ以外のときに乗ると、のどかな音楽が流れてなかなかよいものだ、という点を特記しておこう。

以上、かけ足で説明してきたが、このゲームはフィーチャーもそうだが、ぜひフィールドのイラストに注目してほしいと思う。なんとフィールドの上から下まで、人、人、人で埋めつくされているのである。なにしろこの「客たち」がいなければ遊園地は成り立たないのだから、イラストレーターの根気に拍手を送りたい。

フィールド全景。①観覧車②幽霊屋敷③コメット④サイクロン⑤ブーメラン。フリッパーをピエロの指に見立てているところがなかなかウマい。

中央のアップ。よく見るとアメリカ国旗の星が多すぎる。それにしてもスケボーしてる人や、掃除してる人や、ホント描き込みが細かい。

ジャパネスク

応援します！ニッポン

日本がまだ"大和"だった頃、
それよりまたずーっと昔……。
ゲームの背景に見られる"日本"を、もっと知りたくありませんか?
神々が遺した滑稽な話や寓話、魔獣や魑魅魍魎が徘徊した世界、
そして謎を秘めた忍者の暮しや術のすべて……。
ゲーム界で活躍中のライターたちが、
総意を結集して一冊の本にまとめました。
現在鋭意執筆中！ 迄う、ご期待!!

ジャパネスク
RPG幻想事典・日本編

監修/飯島建男
イラスト/西川雅彦
A5判
1,800円(定価)

10月中旬発売

内容

●第1章
『記紀』に見る神の時代
1.『記紀』に見られる特徴
2. 神々とその関係について〈1〉
3. 神々とその関係について〈2〉
4. 神々が遺した神話
●第2章
幻想物語を動かすキャラクター
●第3章
日本に伝わる術のすべて
1. 日本古来の術
2. 中国系の術
3. インド系中国経由の術
4. 南蛮渡来の術
5. 江戸時代の術
6. その他の魔術師たち
●第4章
武器・防具・道具・術具
●第5章
日本に棲息する化け物たち
1. 魔獣
2. 魑魅魍魎
3. 怪奇現象

★コラム"ゲームのなかの日本を見る"
★200点を超えるリアルなイラスト！
★各項目でゲーム・シナリオに活かせる設定例を紹介！

日本ソフトバンク出版事業部
TEL. 03(261)4095

村上春樹、すぎやまこういち／書き下しエッセイ

1965～88年のピンボール約180台を一挙掲載(カラー・モノクロ)

特別読物／定説ピンボール史

ピンボールをもっと楽しもう／実践ピンボール講座

ピンボール・サウンド,ピンボール・シネマ,ピンボール・グッズなどピンボール情報がいっぱい／ランダム・インフォメーション

こんな事典がほしかった／ピンボール用語事典

その他ピンボール記事を満載

PINBALL GRFFITI

11月下旬発売予定

B5判／208ページ

予価3,000円

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版事業部

ナム語が
1,134項目。
namco

はっきり言って
超マニア本です!!

豪華限定版
新明解ナム語辞典

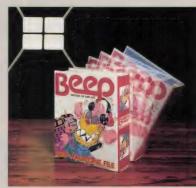
西島孝徳 著
B5判プラスチック装・ダンボール函入り・
本文280ページ・オールカラー
★海外でもそのブック・デザインが高く評価されました。
ニューヨーク・アートディレクターズクラブ
国際展入選
ブルーノ・ビエンナーレ入選
定価五、〇〇〇円

史上初の、ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は、「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで1,134項目。新旧のナムコ・ビデオゲームと、それに関するキャラクター名・特殊現象名から、ナムコット・エレメカ・ロボット・一般ビデオゲーム用語まで網羅。さらに、復刻版・小型テーブルPOPもおまけについてくる。NGを知らないキミも、ラジアメがわからないあなたも、これさえあればいっぱしのナムコ通になれる!

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

話題沸とう! Beepを1年分まとめてファイルできる
Beep特製マガジンファイル新発売!!

このたび、「BEEPを大切に保存するための」特製マガジンファイルを発売。BEEPERのあいだでは、これまで「BEEPを本棚に立ててもうまくたたずに腹をたてたり」、「他のファミ××や××スコアにまぎれてBEEPをなくしてしまう」などの不満・悩みを訴える人が急増していたが、このマガジンファイルはそんな状況を一気に解消すべく開発された秘密兵器だ。「1つのマガジンファイルに最大12冊のBEEPがファイリングできるので、1年分まとめて整理できる」、おまけに「カラフルなデザインなので本棚に並べるとカッコイイ」。BEEPERなら買うっきゃないゾ!

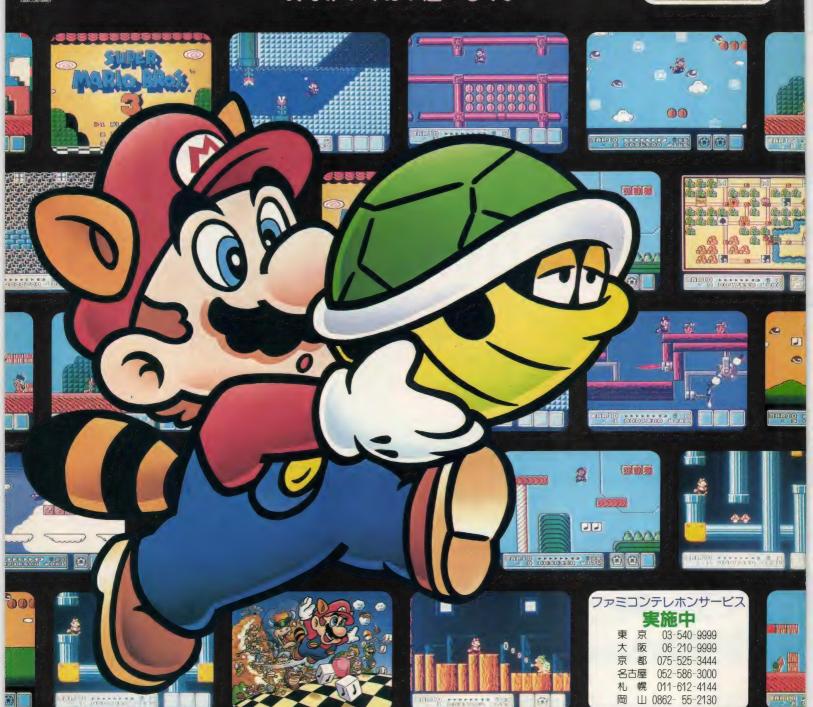
◆お申込は、現金書留で、料金と送料の合計を同封の上、下記までお送りください。なお料金は1部1000円、送料は1部350円、2、3部では700円です。
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部
『BEEPマガジンファイル』係
■詳しくは、電話03(261)4095にお問合わせください。

Beep特製マガジンファイル
定価1,000円(送料350円)

ファミリーコンピュータ FAMICOM FAMILY

おなかいっぱい遊べるゾ。

Nintendo®

ファミコンテレホンサービス
実施中

東　京	03-540-9999
大　阪	06-210-9999
京　都	075-525-3444
名古屋	052-586-3000
札　幌	011-612-4144
岡　山	0862- 55-2130

ディスクカード書き換え情報

ソフト名		開始日	ソフト名		開始日
PAT	爆闘士パットンくん		EGS	エッガーランド創造への旅立ち	10/18
SIL	シルヴィアーナ	10/4	MAT	魔塔の崩壊	11/1
★PCD	パチコン		KIC	キック&ラン	
TNI	コナミック・テニス	10/18	EBD	VS.エキサイトバイク	11/22

 ★印は、片面ソフト

3メガ カセット

HVC-UM

希望小売価格 6,500円

10月23日(日)発売予定

スーパーマリオブラザーズ

TM 3

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541－6113

東京支店(03)254－1781　大阪支店(06)245－4155　名古屋営業所(052)571－2506　札幌営業所(011)621－0513　岡山営業所(0862)52－1821

めーみそコネコネ
COMPILE

創刊号
DS＃1

特集

1 MSX2プラス情報第一弾
ニューハード情報

2 アレスタ（DS＃1 オリジナル）
シューティング特集

ゼビウス（ニューバージョン ミッション2）
先取プレイ

3 ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介
ゲームアーツ
新作ソフト紹介、タコ発見プログラム

©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン

ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派
ナムコ	ゼビウス
ブレイングレイ	ラストハルマゲドン 怪獣図鑑
MSXマガジン	ショートプログラム
コンパイル	魔王ゴルベリアス/アレスタ
MSXFAN	ワイドレンジ　リフレクション
パナソフトセンター	写真画（予定）

アニメーション　エディタ（サンプル有）
シナリオ　エディタ（サンプル有）
黄河（麻雀を使ったパズルゲーム）
BGV　〔秋〕
アドベンチャーゲーム　魔道師ラルバ
レトロゲーム　メガロポリスSOS
その他ゲーム　多数
アートギャラリィ
インフォーメーション

MSX2
2DD
VRAM128K

編集の都合により一部変更する場合があります。

極楽価格だ
2枚組 1,980円

ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

10月8日発売！

SUPER BIO-CYBER SHOOTING
アレスタ
ALESTE
絶賛発売中!!
MSX2 MEGA ROM
VRAM128K
¥6,800

アレスタ
ミュージックテープ
アレスタミュージックテープ発売。定価1980円／通販で買え。送料200円わすれると泣いちゃうぞ。スタジオ録音されたシンセサイザーヴァージョンで君も電脳音楽体験。

製作開始!!
VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価＋送料200円（速達希望なら400円）を送るべしっ！必ず、君の持ってるMSX2のメーカー名と機種名も書くように!!
商品名、電話番号も忘れずにね!!ぶぎゅるるる……。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

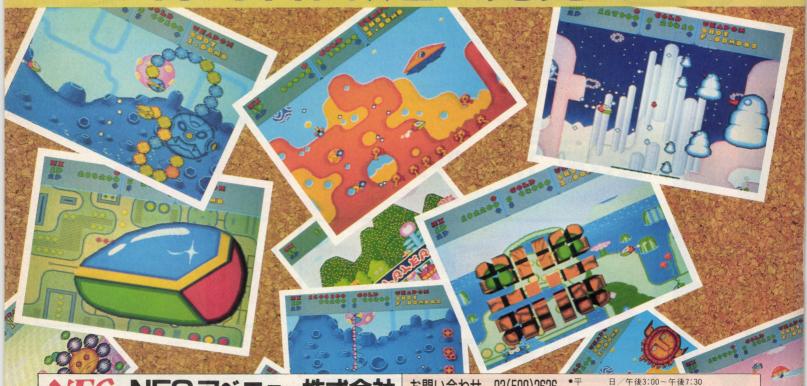
だてに遅れたワケじゃない。

PCエンジン

ファンタジーゾーン

定価4,900円

©SEGA 1986

10月14日、遂に発売!!

NEC NECアベニュー株式会社

東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

お問い合わせ 03(590)2626

テレフォンサービス専用 03(590)2009

●平　　日／午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00～午後7:30

専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。また、上記の時間以外には、テープによるテレフォンサービスをいたします。

16ビットマシン
セガ・メガドライブ
10月29日
発売

時代が求めた16ビット

MEGA DRIVE

16-BIT メガドライブ

- 16ビットをメインにしたCPU搭載
- 10音1ノイズのサウンド響かすトリプル音源採用
- ゲームレベルを高めるツインスクロール機能装備
- 操作性抜群の4ボタン(3トリガー)コントロールパッド1個標準装備(コントロール端子2個付)

セガ・メガドライブ　標準価格¥21,000

☆ 発売予定メガドライブ対応ゲームソフト

リアルな変身シーンに話題集中／
「獣王記」

名作中の名作ゲームの最強版／
「スペースハリアーII」

ジェットヘリシューティングの傑作／
「スーパーサンダーブレード」

超人気RPGのメガドライブバージョン／
「ファンタシースターII」

不滅のギャグマンガがゲームで登場／
「おそ松くん」

アレクが繰り広げる痛快冒険物語／
「アレクの天空魔城」

最強のシミュレーションゲーム／
「スーパー大戦略」

各¥5,500より

株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Beep 1988 NOVEMBER 11 ビープ
昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻11号通巻49号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
特別定価420円

雑誌17659-11 T4911765911424 Printed in Japan